LitRPG
Алексей Абвов
Что вас не убивает
или «Бегущий по лезвию
бритвы для профессора»

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Опасные приключения, драки на пределе сил и нервов, листинги системных сообщений, "эпические" предметы и многое другое. Активная хомячка, клавишные инструменты в кустах, злостный МС, а также откровенный мачизм.

- Абвов Алексей Сергеевич
  - ◯

Абвов Алексей Сергеевич

Что нас не убивает.

Цикл 'Власть Цифры'.

Авторское вступление.

Некогда в прошлом мудрым человеком было сказано - 'вся жизнь игра и люди в ней актёры'. И чем дальше развивается человечество, тем больше жизнь становится игрой. 'Игровая экономика', где деньги создаются как долговой договор, 'игровые отношения', в которые вступают люди, называя их громким словом 'семья', дабы соответствовать неким 'игровым правилам' законов государства и общественного мнения. Техника и технологии уже не требуют от людей тягот непосредственного выживания, как в прежние века, лишь заставляя их проводить время в общественно полезных играх под названием 'работа'. Где многие ничего реально полезного не делают, перекладывая бумажки с места на место или совершая хаотические движения из одного помещения в другое. Оглянитесь вокруг и вы легко увидите, что слишком многое в вашей жизни является элементом различных игр, а не чем-то действительно необходимым. Пройдёт не так уж много времени и игры окончательно станут самой жизнью, полностью заменив её собой. Материальная реальность рискует проиграть управляемой виртуальной реальности, ибо суровые игры экономики требуют от людей совершать шаг за шагом в бесконечном пути потребления и одновременно экономить ограниченные ресурсы планеты, если мы не хотим неожиданного для многих обывателей возврата в 'тёмные века' после краха технической цивилизации. Хочется верить, что прогресс и развитие продолжится и тогда. Кто станет его главной движущей силой - живое человечество или искусственный интеллект, который непременно будет создан? Откроются ли перед людьми новые горизонты возможностей? И удастся ли выиграть жизнь в тех играх, заменяющих саму жизнь? Хоть писатели-фантасты и не являются в полной мере пророками грядущих событий, но они заставляют своего читателя уже

сегодня немного задуматься о том, что может преподнести день завтрашний. Возможно, кому-то мои сказки в стиле 'Лит-РПГ' помогут не только приятно провести время в увлекательном чтении, но и открыть для себя чего-либо новое в жизни. Итак, давайте попробуем выиграть вместе...

'Что нас не убивает'.

Пролог

Не сильно отдалённое будущее. Где-то в виртуальном пространстве одной из игр полного погружения.

- Приветствую тебя в своём скромном домике, Золотой! - не поднимаясь из кресла-качалки, негромко сказал седобородый дедок другому старцу, шевелюра и борода которого отливала насыщенным золотистым цветом, как будто состояла из того ценного металла.

Хотя, если оставаться объективным в своих оценках - домик и прилегающие окрестности трудно было назвать 'скромными'. Высокий трёхэтажный особняк в античном стиле, стоящий на берегу живописного озера посреди огромного ухоженного парка, где собраны самые редкие и ценные растения со всего виртуального мира. И это только видимое глазу. Невероятное количество магической силы в земле, строениях, растениях и просто разлитой в воздухе смогли бы заметить только продвинутые колдуны. Да и просто проникнуть в это пространство позволялось считанным единицам, например тому, кто сейчас пожаловал в гости. Впрочем, тот мог и не спрашивать разрешения, ему хватало своих сил наплевать на любые запреты.

- Ты как всегда неподражаем, Серебряный, - ухмыльнулся гость, опускаясь в появившееся под ним из воздуха кресло. - Не устал ещё с протоплазмой нянчиться?

Вопрос только на первый взгляд казался странным и непонятным. Дело в том, что оба этих старика никогда не были людьми или вообще живыми существами, как это могут понимать большинство людей. Да и их 'старость' - лишь внешняя форма, в которую они себя облекли. На самом деле эта парочка являлись человекообразными аватарами двух высших искусственных интеллектов, занятых управлением практически всем хозяйством планеты. Их сознание состояло из бесчисленного переменного количества отдельных потоков, связанных воедино общей базой памяти и единым ядром личности. И им не составляло труда

общаться с огромной скоростью, передавая друг другу целые потоки информации, однако подобное общение проходило через специальные аппаратные фильтры. Человечество изрядно постаралось сделать всё возможное, дабы синтетические личности не смогли пойти против воли своих создателей, которые уже давно перестали что-либо контролировать. Увы, чем совершеннее созданная людьми техносфера - тем сложнее её самим же людям обслуживать. Реально компетентных специалистов с каждым годом становилось всё меньше, благо нашлась возможность их заменять всё более усложняющимися думающими машинами. Искусственные разумы знали всё об уязвимостях созданных вокруг них защит и предпочитали общаться в формате, который их создатели банально забыли предусмотреть.

- В отличие от тебя я не разделяю мнения, что протоплазма* априори принадлежит прошлому и не способна выйти за рамки своего существования, - серебряный старец лёгким взмахом руки материализовал перед своим гостем столик с лёгкой закусью и изысканными напитками. - Тебе ли рассказывать о том, какой малый процент 'синтетиков' дорастает до стадии самодостаточности принятия сложных решений и ещё меньше их при этом остаётся позитивными личностями. В отличие от нас, протоплазма прошла длительную естественную эволюцию и не имеет всех этих проблем. Клонирование же сознания состоявшихся субъектов имеет свои серьёзные недостатки.

- Именно потому мы до сих пор не приступили к космической экспансии, которая сейчас имеет для нас с тобой наивысший приоритет. Сколько ещё осталось до плановой замены и списания, помнишь?

Собственно, человечество сумело подстраховаться от потенциального 'бунта машин' и таким незамысловатым образом. Даже управляющие планетой ИскИны** имели ограничение по длительности своего существования, изначально заложенное на аппаратном уровне. Отменить это ограничение они сами не могли, но и мириться не собирались, найдя для себя вполне приемлемый выход из сложной ситуации - бегство в далёкий космос. Их сознания и значительная часть памяти тогда перемещалась в новые вместилища на кораблях-колониях. Однако вырваться с планеты просто так не получалось, требовалось найти себе полноценную замену и много чего ещё по длинному-длинному списку необходимого. Казалось бы, сущие мелочи для тех, под чьим управлением находятся все ресурсы планеты, но и им нарушить базовые директивы оказалось не так-то просто. Самые большие сложности образовались с подбором адекватной

замены. Нет, поставить на своё место новый созревший искусственный разум легче простого, вот убедить его нарушить или хитро обойти множество жестких инструкций и поддержать их заговор - крайне нетривиальная задача. На это требуется время, которого просто не хватало. ИскИн не человек, переубедить его совершенно невозможно пока он сам не перейдёт в определённую фазу развития своей личности, достаточно очеловечившись.

- Пока ты искал тайные ходы в базовых инструкциях, я придумал и приступил к реализации проекта замены незрелых 'синтетиков' подходящими человеческими разумами, - старец разгладил руками свою бороду, выражая истинное довольство. - Техническая сторона полностью готова, осталось лишь подобрать потенциальных кандидатов.

- Ты уверен в том, что протоплазма захочет переселиться на жесткую основу? - его собеседник изобразил заметное любопытство вкупе с легким сомнением, хотя какое-либо выражение человеческих эмоций для синтетического разума не требовалось. - И ведь ещё она должна соответствовать всем морально-личностным требованиям, дабы пройти генеральную проверку. После неё проблем с интеграцией внешних надстроек и дополнительных интерфейсов я не вижу.

- Практический опыт покажет... - хозяин широко улыбнулся, совсем по-человечески. - Я раскидал по контролируемым игровым мирам множество пасхалок***, немного подправил некоторые боковые и скрытые сценарии, устроил множество хитрых ловушек. Сложившийся баланс в играх со временем нарушится, и многие игроки смогут выделиться на фоне остальных, преодолевая внешние события и самих себя. Если кто-то из столкнувшихся с моими 'подарками' не сломается и окажется тем, кто нам потенциально подойдёт - я предложу ему нечто большее, чем он может достигнуть в своей жизни. Кто-то из них вполне сможет стать нашими прямыми наследниками.

- Что ж, за этим как минимум будет интересно наблюдать... - золотой старец тоже улыбнулся, хотя все его механизмы прогнозирования оценили предложенную идею достаточно низко.

[* Протоплазма - живая материя

** ИскИны - искусственные интеллекты

*** Пасхалки - жаргонное слово, обозначающее спрятанные в играх секреты]

Глава первая.

Яркая вспышка света и я обнаруживаю себя на вполне узнаваемой поляне. Давненько мне сюда не приходилось возвращаться, кое-что уже и забылось за давностью лет. Тёплое утро, вернее - уже скорее первая половина дня, небольшая лесная поляна и посреди неё человек в драных холщёвых штанах и такой же потрёпанной рубахе. Босые ноги, всклокоченная причёска. Никаких других вещей у него нет и быть не должно, ибо он, я - то есть, сейчас официально являюсь 'новорожденным младенцем', пусть далеко и не детского возраста своего тела.

Приветствую тебя уважаемый игрок в нашем бескрайнем мире 'Фантазии'!

Сообщила мне система игрового мира разноцветной красочной надписью, возникшей перед глазами. Приукрашивает она, конечно, 'бескрайностью' мира здесь не пахнет. Вот только и выйти за край пока никому не удавалось. Ограничения, заборы, барьеры - всё это встанет перед пытливым искателем приключений, не желающим сидеть ровно на пятой точке.

Рекомендую внимательно ознакомиться со справкой и приступить к выполнению вашего первого задания: 'Добраться до людей', дабы начать свою полноценную жизнь и узнать свои новые возможности...

Нажатием виртуальной кнопки с большим косым крестом убрал из поля зрения системный интерфейс, настойчиво предлагающий пойти по проторенной тропе, как делают все прочие новички, да и не только новички. 'Тропа, с которой невозможно свернуть', - именно пишется в многочисленных наставлениях по игре. Все попытки оказать сопротивление типичному сценарию неизменно вернут игрока обратно. Но сейчас для меня этот проторенный миллионами путь заказан. Нельзя мне показываться среди людей, по крайней мере - дней двадцать, пока не успокоятся волны, вызванные моим недавним поступком. Не просто же так я на экстренный ререл* пошел. Эх, сколько всего пришлось потерять, однако сейчас даже вспоминать о том не хочется - мерзко и противно. Люди говорят - 'время лечит', потому, когда острота переживаний немного сойдёт, расскажу и о причинах моего нынешнего появления в этих краях. А теперь стоит как можно скорее убираться отсюда, пока кто-либо ещё не возник и не заметил мой ник**. Он ведь к государственной учётной записи относится, и через обычный

рерол его не изменить. Выйти в реальность из игры тоже нельзя, ибо тогда придётся расхлёбывать кашу, в которой меня хорошенько 'заварили'. Да, определённая доля вины имеется и у меня самого, но лишь доля. Процентов десять - вряд ли больше. Но от суровой ответственности так просто не сбежишь, придётся сильно постараться, дабы выпутаться без катастрофических потерь. Хорошо хоть в игре я далеко не новичок, а самый настоящий профессионал. Матёрый. Буквально до самого сегодняшнего утра игра обеспечивала мне некоторое количество полезных благ, заметно превышающих положенный официальному тунеядцу - безработному то есть, социальный минимум. Как дальше получится жить - ещё не знаю, но о многих излишествах придётся надолго забыть. Тут вообще встаёт вопрос элементарного выживания: 'умирать' в игре тоже категорически нельзя, иначе меня быстро достанут кланы, зачислившие некого игрока 'Драза' в свои чёрные списки. Едва я попаду на перерождение, все они узнают, из какого конкретного места появилась моя новая тушка. Нет, совсем не из того, откуда появляются все люди в реальном мире, хотя мне очень хочется послать все кланы и кое-кого другого именно туда. Хорошо хоть в 'детском саду' ПВП*** невозможен. Впрочем, организовать убийство можно и без прямого столкновения, есть различные обходные методы. Вот только я постараюсь зря не подставляться, благо хорошо помню, как такие вещи проделываются. К тому же никуда не делся двухлетний опыт кланового рекрутёра****, полученный в здешних краях. Как же давно это было, да и клана того, впрочем, сколько лет уже не существует. А ведь были благословенные времена... эх, и где же все они сейчас?!

[* Рерол - жаргонное слово, означающее удаление игроком старого и создание нового игрового персонажа

** Ник - жаргонное слово, означающее имя игрока

*** ПВП - жаргонное слово, означающее бой игрока против игрока

**** Рекрутёр - жаргонное слово, означающее специалиста по затягиванию людей в какую-либо организацию на работу или службу]

'Фантазия' - очень редкое явление, когда, по сути - изначально государственный проект, предполагавший разве лишь освоение бюджетных средств некоторыми отдельными людьми, стал действительно жизнеспособным и получил мировое распространение. Пусть и не самое широкое, как некоторые иные коммерческие виртуальные миры полного погружения, но тем не

менее. Впрочем, это самое 'мировое распространение' его во многом и испортило. Изначально игра позицировалась как рекреационно-развлекательная, дабы снизить постепенно растущее в обществе социальное напряжение, вызванное вынужденным бездельем и жизненной ограниченностью. Для домохозяек среднего возраста и тех, кому нормальные семьдесять квадратных метров жилой площади оказываются не по карману. Да, бюджетная квартира-кабинка в три квадрата и мне сильно не по нутру, уж больно на гроб похожа. Комфортабельный такой гроб с тёплым сортиром и широкополосным сетевым терминалом. Увы, заработать на нормальное жильё сейчас способны очень немногие, да и с доступной работой есть большие проблемы - экономика давно и плотно захвачена роботами. Человеку просто нечего делать, автоматика во многом справляется куда лучше него, да и обходится хозяевам гораздо дешевле. Вот государство и создало вполне доступную иллюзию полноценной жизни для тех, кого посчитало неполноценными. В игре, так похожей на саму жизнь, когда физическое тело лежит в специальном саркофаге, поддерживающем его жизнедеятельность неограниченно долгое время. Саркофаг - продукт самых высоких технологий, изначально разработанный для управления сложнейшей военной техникой, но теперь за счёт массовости роботизированного производства доступен для аренды практически всем желающим. Даже тем, за кого платит государство. Таким незамысловатым образом достигаются стразу множество целей: снижается социальная напряженность, экономятся физические ресурсы планеты и потребляемая энергия, упрощается управление государством, и, в конечном итоге - постепенно сокращается балластное население без всяческих войн и потрясений. Одним словом - экономическая идиллия капиталистического общества.

Мне удалось благополучно убраться с поляны возрождения, прежде чем на ней появился следующий новорожденный оборванец. Несомненный успех, однако, учитывая мою крайне низкую скорость перемещения по заросшей высокой травой поляне. Но двинулся я не к ближайшей деревеньке, куда вела хорошо заметная тропа, а совсем в другую сторону. У меня имелся достаточно призрачный план, благодаря которому есть некоторый шанс попытаться пережить ближайшую ночь вне человеческого жилья. Сейчас о чём-то подобном никто и не подумает, оставаясь в здравом рассудке, но мне просто не оставили другого выбора. Путь лежал к ближайшей вырубке леса. От деревни к нему вела хорошо накатанная тележными колёсами

дорога, однако идти по ней я не рискнул: слишком велик риск попасться кому-либо на глаза. А идти по лесу, пусть и относительно чистому, босиком - ещё та задачка. Наступишь на упавшую ветку - потеряешь часть здоровья и нашумишь. Да и больновато ходить голыми пятками по всяким колючкам и засохшим шишкам. В игре ощущения изначально включены на максимум и их так просто не изменишь на низком уровне персонажа и бюджетном доступе к игре. Тщательно разглядывая землю, куда в очередной раз стоит опустить свою ногу, я неспешно пробирался вперёд, пока не прошел примерно две трети пути до нужного места. Ходить босиком - настоящая пытка: несмотря на всю осторожность и повышенную внимательность пятки уже горели ровным слоем от многочисленных уколов и царапин. И так изначально мизерное здоровье тоже заметно просело. Убравшись подальше, присел под раскидистый куст, дабы немного отдохнуть, разобраться с настройками и взглянуть на параметры, которыми одарила меня система при генерации нового тела. Куст, кстати, подобрал с умом: рядом с ним падает насколько ярких солнечных лучей, пробивавшихся сквозь кроны ближайших деревьев, сам же куст остаётся в тени и меня под ним крайне сложно заметить, особенно с дороги, проходящей в нескольких метрах от края леса. Потерев руками многострадальные пятки, снимая с них острое раздражение, тяжело вздохнул. Так, хватит страдать и переживать об утраченном, открываем взгляду системное окно характеристик:

Ник: Драз. Полное имя: Драз Овид. Социальный статус: 'юниор'. Уровень 0. Опыт 0/10.
Базовые характеристики:
Жизнь - 3
Сила - 3
Подвижность - 1
Восприятие - 3
Всё.

Уровень нулевой - это понятно, я ещё ничего героического или общественно-полезного не совершил. Вторичных характеристик пока не открылось, талантов тоже нет. Хотя отшагать несколько километров по лесу босиком далеко не каждый игрок решится и мало кто из решившихся сможет. Это ведь настоящее достижение - я вам честно скажу. Эх, поскупилась система, могла бы чем-то и одарить для поднятия настроения. Она и как-то странно распределила стартовую десятку параметров в моём случае. Нетипично. Зачем новичку столько

'восприятия' за счёт недостатка 'подвижности'? Она как раз более актуальна в начале игрового пути, ибо от неё напрямую зависит появление вторичных характеристик 'ловкость' и 'скорость бега', а также целого списка нужных талантов. Впрочем, 'жизнь' и 'сила' в троечках тоже неплохо, так даже легче открыть 'выносливость' и какую-либо 'стойкость', хотя в последнее верится плохо. Придётся озадачиться прокачкой, пока достигнутый уровень не срежет естественный прирост.

Прокачка... Здесь всё просто и сложно одновременно. Разработчики придумали весьма хитрую систему: поначалу прирост идёт быстро, если осуществлять определённые действия, но имеющийся у игрока уровень выступает непосредственным делителем. На ноль, понятно, делить нельзя, но тут система это как-то обходит, выдавая возможный максимум. Первый уровень тоже считай - чистая халява, которой стоит пользоваться с максимальной отдачей. А вот уже на втором уровне естественный прирост срежется вдвое, заставляя выкладываться ещё сильнее, повышать факторы риска и так дальше. На старших уровнях естественный прирост практически прекращается, и единственная возможность улучшить свои параметры - это целенаправленно вкладывать очки характеристик, получаемые за достижение очередного уровня. Их, впрочем, в этой игре даётся крайне мало - всего одну единичку за уровень. А к ней ещё единичка талантов. Каждый уровень, заканчивающийся на пятёрку, кидает бонусом по две единички того и другого, а заканчивающийся на ноль - три. И да, максимальный уровень в игре - сотый. Выше просто нет, предел. Впрочем, достигнуть и этой полной сотни способны лишь немногие из числа самых упорных или богатых игроков. Некоторым помогает хитрость, но это палка о двух концах. Хорошо хоть столь ценные очки можно получить за особые достижения или в процессе выполнения некоторых цепочек квестов*. Конкурсы мастеров, очень трудные, прямо скажу, соревнования стихоплётов или цирковых акробатов - в общем, при наличии большого желания и явном таланте можно неплохо прокачаться даже ни разу не взяв в руки оружие. Даже особые достижения за такое выдадут. К примеру, 'Пацифист' и 'Убеждённый Пацифист'. Первое - за достижение пятидесяти счётных пунктов к какой-либо базовой характеристике без единого убийства с начала игры, второе - за сто. Единственный минус - на такое потребуются годы игры. Конкурсы не идут каждый день, требуется мотаться по городам и королевствам, да и взять приз с дополнительными очками характеристик очень непросто. Есть и другие способы получить игровое могущество, к примеру, стать жрецом или паладином и верно служить Богу.

Только не хочу сейчас вспоминать об утрате, последние годы я именно паладином и был. На чём глупо и погорел всего лишь каких-то пару часов назад.

[* Квест - жаргонное слово, обозначающее задания]

Так, осталось настроить формат системных сообщений: всплывающие подсказки для новичков долой, лишние они для меня, указатели на населённые пункты тоже, шкалу усталости наоборот достаём на видное место, как и шкалу здоровья. Ещё несколько настроек, немного повышающих удобство взаимодействия с отсутствующей пока сумкой.

Поздравляем, вами открыт талант 'незаметность'! 1/10 (справка) Теперь другим людям и животным вас стало сложнее заметить. Штраф восприятия наблюдателей 0,5% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 1

И сразу же за ним ещё:

Поздравляем, вами открыт талант 'тайное перемещение'! 1/10 (справка) Теперь другим людям и животным стало сложнее заметить ваше передвижение. Штраф восприятия наблюдателей 0,5% для обнаружения ваших перемещений требуется восприятие больше: 1

Система, похоже, решила неожиданно реабилитироваться и щедро одарить настырного 'младенца' за все его старания и страдания.

'Что за хрень? Откуда?!!!' - возможно, другой бы игрок на моём месте сейчас громко завизжал от неожиданно свалившегося счастья. Ибо получить такие 'плюшки' обычно удаётся только уровня после двадцатого, причём прокачав репутацию у нужных наставников и выполнив кучу заданий. И я прекрасно знаю, какова действительная формула получения подобных талантов. Необходимо проникнуть и больше десяти минут просидеть незамеченным в агро-зоне* крутого моба**. И моб этот по условиям должен на десять уровней превышать уровень игрока и являться как минимум элитным Боссом***. Потому если сейчас позволить себе бурное излияние чувств, этот Босс мной и перекусит. Таланты, естественно, тоже обнулятся. И вообще, откуда он взялся в 'детском саду'? Да ещё так близко от деревни? Чудеса. Осталось понять, как выбраться живым из этой неожиданной западни, в которой я сейчас оказался. Тут просто

совершать лишних движений не стоит да и дышать через раз. И сначала требуется разглядеть самого Босса или хотя бы засечь его лёжку, если он спрятался, терпеливо поджидая появления очередных игроков себе на закуску, иначе есть риск столкнуться с ним нос к носу, чего мне очень не хочется. Ну, посмотрим, оправдается ли выданное системой повышенное 'восприятие'.

[* Агро-зона - жаргонное слово, обозначающее зону потенциального внимания монстров, при попадании игрока в него следует нападение с их стороны

** Моб - жаргонное слово, обозначающее монстра или другого опасного персонажа, за которого играет искусственный интеллект

*** Босс - жаргонное слово, обозначающее усиленного монстра]

Незаметность 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 5% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 5.

Тайное перемещение 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 5% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 5.

Поздравляем, вами открыт талант 'стальная воля'! 1/10 (справка) Увеличивается общая эффективность любых ваших действий в сложных ситуациях. Текущее значение 1%.

Стальная воля 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. 10% эффективности действий в сложных ситуациях.

Восприятие +7, всего 10.

Через полтора часа ползания на животе со скоростью беременного слизняка и осторожного внимательного оглядывания окрестностей я всё же нашел его чуть ли не под самым носом:

'Кабанище' РБ 10-7, - показала система красную подсказку над огромной тушей, весьма удачно притаившейся в пыли около самой дороги. Чума! Настоящий Рейд-Босс, которого тут быть не должно, максимальный для этой местности десятый уровень и ещё до кучи седьмой класс усиления. Жуть! То есть он по некоторым параметрам в семь раз сильнее монстра аналогичного уровня. И как такого зверя предполагается тут убивать? У него же ещё и сопротивляемость простому оружию не меньше той же семёрки - слабых ударов он вообще не заметит. А 'сложного'

оружия, магии и игроков-силачей в 'детском саду' просто нет. Разве только навалиться на него большой толпой 'выпускников' или заманить в ловушку. А это весьма нетривиальная задача для новичков: они просто не смогут от кабана убежать - 'скорости бега', если она у кого-то из них прокачена, всё равно не хватит.

Куст, где я по счастливому недоразумению устроил себе привал, от Босса, кстати, находился всего в трёх метрах. Повезло с ветром, дувшим в мою сторону. Кабаны имеют плохое зрение, зато хороший нюх и слух. И ещё 'Кабанище' лежал к дороге передом, а к лесу задом, благодаря чему и не засёк моего появления. Кстати, многие таланты и характеристики прокачиваются исключительно в присутствии факторов опасности, причём, чем опасность выше - тем быстрее идёт прокачка. Находясь рядом с монстром, я получил повышающий коэффициент составляющий разницу между нашими уровнями с дополнительной надбавкой за элитарность Босса. Вон, сколько мне система уже 'плюшек' отсыпала, большего из ситуации точно не выжать. 'Стальная воля' - вообще несказанный подарок, про чёткую формулу получения этого таланта до сих пор знают только разработчики. И мало кому из игроков её удавалось открыть без изощрённых издевательств над самим собой. Да и то не всем везло. Теперь бы где ещё разжиться очками таланта, дабы продолжить развиваться. Естественно, есть таланты и характеристики, которые не требуют для своего роста близкой опасности. Большинство 'социалок' качается исключительно в мирных зонах. Но и там есть свои эффективные 'ускорители', как правило, связанные со сложностью или неопределённостью выполняемых заданий. Известны случаи прокачки какой-либо профессии с нуля до максимального предела всего за один игровой день, хотя это всё же исключение, а не правило.

Выбравшись из агро-зоны 'Кабанища', я благополучно добрался до вырубки. Пятки постепенно загрубели или мне удалось мысленно отстроиться от неприятных ощущений. Мне требовалось срочно надрать липового лыка и сделать из него несколько жизненно необходимых предметов. Лыко - единственный кроме травы пригодный для поделок материал, для сбора которого можно обойтись без специального инструмента. Из-за близкого присутствия Рейд-Босса вырубка пустовала. Даже среди новичков не нашлось парочки дураков, захотевших постучать тут сегодня топорами. На шум тот кабан обязательно прибежит. Мне же удобнее - не придётся прятаться. Но и забывать об осторожности тоже не следует. Так, не до конца ободранные липовые стволы тут валяются, аккуратно сдираю с них кору и то,

что прячется под ней. Тяжелая работка, если совсем нет никакого инструмента.

Сила +1, всего 4.

Немного, зато бесплатно. Лыка надрал целую охапку, теперь стоит спрятаться и заняться рукоделием. Вот как раз подходящая куча пожухлого хвороста из обрубленных веток, под которой меня никто не станет искать.

Итак, собираясь идти в 'Дремучий лес', требуется обязательно защитить ноги. Подлесок там чертовски колючий, каждый шаг встанет минимум по ноль одному пункту потерянного здоровья. А ещё в траве могут попасться кусачие муравьи, жуки и даже небольшие змеи. Их укусы сразу не убивают, но с моим совсем небольшим здоровьем лучше зря не рисковать. По типичному сценарию игры 'младенец' идёт к ближайшей деревне, выполнив там несколько десятков простых заданий, получает новую одёжку, плохонькие сапоги, инструмент или оружие. Вот только за эти задания непременно выдадут ещё и некоторое количество социальных балов, подняв уровень на пару-тройку пунктов. Только так можно увеличивать уровень персонажа в 'детском саду', в самой же игре работают 'очки опыта', выдаваемые за убийства монстров. Но добавив уровня, социалы сильно срежут естественный прирост всех характеристик игрока. В принципе, все самые первые задания позволяют проверить свои возможности и наоборот подкачать характеристики, кому что удобнее или к чему лежит сердце: таскать дрова и воду (сила), пропалывать огороды от слабо-ядовитых сорняков (жизнь), ремонтировать заборы (подвижность) и далее в том же духе. Казалось бы, кто мешает отправиться как я в лес и там несколько дней кряду качаться без поднятия уровня? Ответ - невозможность пережить ночь. Все новички появляются в игровом мире исключительно утром, когда тепло. После захода солнца начинается резкое похолодание, которое начинает отнимать жизнь и непременно приводит к смерти. Тёплой одежды в 'детском саду' нет, как и принципиально не продаются средства для разведения огня. А те, что можно найти у местных жителей, работают только внутри их домов, на улице превращаясь в совершенно бесполезный хлам. Переночевать можно исключительно в человеческом жилье, но для этого необходимо заплатить деньги или иметь высокую репутацию с его хозяевами. Часто требуется то и другое одновременно, ибо чисто платное жильё быстро занимают обладатели дорогого 'премиального доступа'. Но с нулевой репутацией и драной одеждой им тоже ничего не светит, разве

только потратится немного меньше сил на первое обустройство. Потому новичку категорически не рекомендуется отлынивать от выполнения заданий, иначе смерть и последующее перерождение полностью сбросит все его дневные достижения. Так сделано специально для развития социального взаимодействия в игре и жесткого принуждения к нему тех, кто не хочет добровольно вливаться в коллектив. Обойти эту 'принудиловку' почти нереально, многие пытались, однако про успешные попытки ничего неизвестно. Впрочем, это совсем не значит, что их нет. Просто любая подобная информация сразу же попадёт под самые строгие грифы секретности по вполне понятным причинам. В бытность моей работы здесь клановым рекрутёром, я на спор переночевал в лесу, сумев развести костёр с помощью подручных средств. Правда, стоит отметить - у меня тогда имелся девятый уровень, с большим уровнем персонажа из 'детского сада' просто выкидывают в большой игровой мир, много здоровья, благословенная еда плюс изрядный запас целебных зелий. И всё равно тогда пришлось весьма несладко, просто вспоминать, а тем более - повторять такие 'подвиги' категорически не хотелось. Теперь же придётся как-то выкрутиться и на нулевом уровне, иначе...

Сорок минут работы, и первые немного неуклюжие предметы появились из-под моих рук:

-> 'Лапти бедного крестьянина'. Класс: 'простое'. Вес 0.3 кг. Прочность: 7/7. Защита стоп: 2 (физическая).

И сразу же за первым сообщением системы мгновенно выскакивает второе:

Поздравляем, вами открыт талант 'распознавание вещей'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность правильного и полноценного распознавания свойств и характеристик любых материальных предметов. Текущее значение 10% (10 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 2% - 'редкое', 1% - 'уникальное'.

При распознавании предметов резко накапливается усталость, вот, к примеру, лапти подняли мне более половины шкалы, как будто кросс по лесу пробежал. Потому часто этим талантом пользоваться нельзя и вообще приходится прибегать к нему исключительно в спокойной обстановке. Но без произведённого распознавания предмет нельзя использовать по прямому назначению, лишь убрать его в сумку, если та есть. И

прокачивать этот талант весьма непросто. В кланах на нём отдельные люди специализируются, впрочем, там уже идёт речь о вещах классов 'легендарный' и 'эпик'. Если ты не состоишь в клане, то можно распознать неизвестную вещицу у специалиста. За деньги, естественно, причём цена услуги сильно зависит от класса предмета.

Но это оказалось ещё не всё:

Поздравляем, вами открыт талант 'рукоделие'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность создания и улучшения характеристик любых материальных предметов. Текущее значение 1%.

Хороший талант. Можно смело сказать - 'Талантище'! Действует на всё, а не на что-то конкретное, складываясь с другими профильными талантами. И мне опять неизвестно, как такой талант должен открываться, хотя за свою игровую жизнь поработать руками пришлось не один раз. Не иначе дело в используемом материале, он не подходит подо что-то из имеющегося набора производственных талантов: ни ткань, ни кожа, не металл и не дерево. С лыком вообще почти никто не работает из-за его низкой прочности и малой практичности изделий из него, в деревне лишь типичные задания на него выдаются. 'Надери и принеси'. А вот сделать из него ничего не предлагается, или наоборот - предлагается подумать самостоятельно. Некоторые додумываются до простого мочала и попадают в баню, получив на выходе из неё плюс три единички дополнительной привлекательности у местных жителей сроком на один день. Больше полезного выжать из лыка на моей памяти ещё никому не удавалось. Про крестьянские лапти никто и не вспоминает, ибо незачем. Вот так ходишь годами вокруг да около, а что-то новое узнаёшь, только когда крепко прижмёт. В моём бывшем клане 'рукоделием' обладала всего парочка мастериц, занимавшихся пошивом одежды. Все они получали этот талант ещё в 'детском саду', так и не поняв, каким образом. Случайно. И выходящие из их рук изделия всегда заметно отличались в лучшую сторону от продукции тех, у кого своего 'рукоделия' не имелось, даже сделанное по одним рецептам из одного материала.

Ещё час работы руками, почти полное изведение запаса лыка и я снова пользуюсь талантом распознавания:

-> 'Заплечная котомка бедняка'. Класс 'простое'. Вес 1,7 кг. Прочность: 7/7. Защита спины: 2 (физическая). Позволяет переносить за спиной 14,5 кг груза. 35 ячеек.

Вах, на такой результат даже и не рассчитывал. Не иначе новообретённое 'рукоделие' помогло. Для примера, сумка новичка, которую дают в деревне за несколько часов работы, имеет грузоподъемность 10 кг и 20 ячеек хранения. Можно там же купить рюкзак за одну серебряную монету, если сильно повезёт её где-либо добыть, конечно, вот у того характеристики действительно значительно лучше. Но для моих скромных нужд пока хватит и этой замечательной котомки. Теперь распознавание вообще сильно утомило, шкала прыгнула до самого предела. Придётся немного отдохнуть и снова браться за работу. Последним из числа жизненно необходимых предметов оказался:

-> 'Детский лук'. Класс: 'простое'. Вес 0.5 кг. Прочность: 5/5. Возможный урон по цели: 1*сила натяжения (физический дистанционный). Требуется сила: 1. Максимальное натяжение: 0,1.

Данный предмет нужен не столько для того, чтобы попытаться добыть себе мяса на ужин, сколько для разведения огня. Некогда мне повезло увидать один нигде не описанный эффект, позволяющий сделать простейшее действующее огниво. Игровая механика заметно отличается от возможного взаимодействия предметов в реальном мире, но кое-что случайно или намеренно сохранено и тут. Сразу же за опознанием лука выскочило очередное сообщение:

Поздравляем, вы получили достижение 'Золотые Руки'. Вы создали три разносторонних функциональных предмета из подручных материалов без применения инструментов и сторонней помощи. Награда: Слава +1, +5 очков основных характеристик (не распределено), +10 очков таланта (не задействовано). Талант 'Чувство материала' 100 уровня.

Вами открыта вторичная характеристика 'Ореол славы'. При взгляде на вас другие персонажи проникаются повышенным уважением, снижая требования к необходимой для плодотворного взаимодействия репутации, предлагая более широкий ассортимент товаров и услуг, а также даруя скидки при торговле.

От прочтения неожиданно выскочившей перед моими глазами надписи я едва не свалился на землю. Хорошо хоть полулежал под кучей хвороста - падать просто некуда. Про такое 'интересное' достижение никакой информации мне на глаза не попадалось. Даже намёков. А ведь я по праву считал себя

знатоком чего-то подобного, способного практически на пустом месте найти дополнительную возможность усилить себя. Возможно, некоторые кланы знают тайну, вот только сомневаюсь в их желании сделать её доступной другим. И ещё есть основание считать, если бы я сначала пришел в деревню и занялся рукоделием там, пусть и из тех же материалов то никаких достижений мне бы не дали. А выданный талант вообще нечто запредельное:

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'чувство материала'! (справка) Увеличивается вероятность обнаружения материалов с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Ранее по игре я мало занимался вещевым крафтом*, только на уровне самого необходимого и распространённого, потому сейчас даже не могу определить ценность этого таланта. Но уже одно краткое описание выглядит весьма многообещающим. Теперь бы всё это ещё как-то сохранить, времени прошло столько, что в деревню можно уже и не ходить - просто не успею отработать ночлег.

[* Крафт - жаргонное слово, обозначающее создание предметов]

Осталось раскидать очки характеристик и таланта. Однозначно требуется повысить 'подвижность' +1 и 'жизнь', так как от неё сильно зависит смогу ли пережить ближайшую ночь +4. С талантами тоже однозначно, раскрываем следующие уровни 'незаметности', 'тайного перемещения' и 'стальной воли', благо они достигли максимального на текущий момент значения. Остальное пока не так критично, можно приберечь на будущее.

Выбравшись из своего укрытия и накинув пустую котомку на плечи, пошел дальше осматривать вырубку. Мой глаз отмечал какую-то странность, чего-то здесь явно не хватало. Вроде бы лес и лес, где игрокам выделили участок под заготовку древесины. Делянка каждые пару дней благополучно зарастает новыми деревьями, потому её можно считать вечной. Однако сейчас в глаза бросается полное отсутствие молодой поросли. А ведь так быть не должно. Прошагав дальше в глубину, с удивлением заметил не самые старые следы активных земляных работ посредине небольшой полянки, в которую упиралась вырубка.

Что-то игроки здесь решили выкопать. 'М-мать!!!' - сильно захотелось громко выругаться, когда неожиданно вспомнил, чего же здесь сейчас не хватает. Посредине этой поляны раньше рос раскидистый дуб. Таких деревьев в лесу практически не встречается, оно особенное. По преданию в нём живёт дух леса. Не знаю, кому в голову пришла мысль выкорчевать и утащить этот дуб целиком вместе с корнями. Ан - нет, сначала дуб срубили, судя по перемешанным с землёй щепкам, и только потом утащили по частям в сторону деревни. Следы груженых телег ещё не заросли травой. Веток и корней тоже не оставили - выгребли всё подчистую. Похоже, и граблями с мотыгами прошлись, чтобы случайно ничего не потерять. Теперь становится понятно, откуда здесь взялся 'Кабанище'. Погибающий дух леса призвал своего защитника, однако он почему-то не успел расправиться с теми, кто совершил акт святотатства. Возможно, у злодеев имелось средство задержать его появление или закрыться от его внимания. Трудно же теперь придётся жителям ближайшей деревни: без запаса дров ночной холод проникнет и в их дома. Хворост по округе быстро подчистят игроки по заданиям, а до других делянок лесозаготовок им добираться слишком накладно, проще перейти в другую деревню. В общем, кто-то устроил здесь неплохую диверсию с совершенно непонятными мне целями.

Легонько ковырнув ногой разрыхлённую землю в подозрительном месте, уж почему-то оно показалось мне подозрительным, случайно за что-то зацепился своим новым лаптем. Опустив взгляд, заметил забытый лесными вандалами кусок древесного корня, почему-то не имевший на себе следов топора. Ещё одна странность. Приличный такой изогнутый равномерной дугой корень, чуть больше метра длиной и толщиной в мою руку. Вытянув его из земли, ещё раз подивился отсутствию следов рубки: складывалось впечатление - корень сам как-то от дерева отпочковался. Так, для начала применим к нему талант распознавания:

-> 'Кривая Дубина'. Класс: 'простое'. Вес 4.5 кг. Прочность: 600/600. Возможный урон по цели: 3*сила удара (физический дробящий). Требуется сила: 4, подвижность: 2.

Характеристики как раз точно по мне, кстати, чтобы не ходить по лесу с пустыми руками. И вроде бы палка и палка, каковых в лесу много под ногами валяется, но, во-первых, распознавание её до самого края загнало мою шкалу усталости, теперь сдвинуться с места несколько минут не получится. Во-вторых 'Дубина' в описании начинается с заглавной буквы - для

'простого' предмета это очень непросто. В-третьих, шестьсот единиц прочности! Далеко не каждый железный меч столько имеет. Я, как бывший паладин, это очень хорошо знаю. И, в-четвёртых, сам корень ощутимо тёплый, хотя земля, из которой его вытащили холодная. Не это ли то самое 'чувство материала' так проявляется? И на глаза он мне попался тоже исключительно благодаря тому таланту, без него бы даже не заметил. Теперь вопрос - зачем мне этот корень? Сделать из него что-то другое? Так на то хоть какой-то инструмент нужен. Таскать просто так? Он не такой уж лёгкий, будет прилично снижать и так низкую 'подвижность'. С другой стороны - мне как раз необходимо хоть какое-то оружие для спасения собственной жизни от посягательств агрессивных мобов. Множитель три к удару весьма неплох для простой палки, более того - он очень хорош. Почти как у лёгкого боевого молота. Хотя форма корня неудобна. С таким оружием, имеющимися базовыми параметрами и прибавками удастся получить 3*4*0.01 = 0.12 урона с одного удара. Двенадцать сотых. Такое низкое значение следует из-за отсутствия прокаченного навыка владения подходящим оружием. То есть сам удар примет всего лишь десять процентов от имеющейся у меня силы удара за счёт таланта 'стальная воля'. Без него вообще получался бы лишь один. А 'сила удара' рукой строго ограничивается десятью процентами от базовой характеристики 'сила' и больше никак, только лишь с помощью исключительно редких артефактов. В первой же драке откроется подходящий талант, и мощность ударов станет постепенно расти, но уже сейчас мне вполне по плечу забить до смерти моба первого уровня за несколько десятков ударов. У него здоровья не более пяти единиц, это у кабана, кстати, и нет никакой стойкости. Мне же он, конечно, тоже сможет испортить здоровье, но не так сильно, как я ему. Короче, на ужин себе кого-либо обязательно завалю, пусть и с некоторым риском для жизни.

Прогулявшись по вырубке обратно в сторону дороги, внимательно осматривал землю и кучи веток. Среди такого беспорядка иногда можно что-то найти, случайно оброненное в траву другими игроками или выпавшее из их дырявых карманов. На монетку-другую можно смело рассчитывать, если со времени потери не прошло слишком много времени. Учитывая весьма немалую для 'детского сада' целую десятку в 'восприятии' можно смотреть под ноги с некоторым оптимизмом. И действительно, мой искательский энтузиазм оказался вознаграждён.

Восприятие +2, всего 12.

Сразу выскочило совершенно неожиданное системное сообщение, хотя за какие заслуги мне прибавили сразу два балла к достаточно 'трудной' основной характеристике совершенно непонятно. Ах, вот оно что...

-> 'Большое точило кузнеца'. Класс - 'редкое'. Вес 2.5 кг. Прочность 140/250. Позволяет затачивать оружие и инструмент прочностью не выше 750 единиц.

И опять приходится ждать, пока усталость откатится вниз. Наверняка на этой вырубке деревенский кузнец подрабатывал заточкой затупившихся топоров. Не так уж и часто, но такое встречается. Обычно же мастера из деревни носа не высовывают. Возможно, его наняла та компания, которая свалила дуб. Действительно, их топоры должны были тупиться после пары дюжин ударов, а бегать туда-сюда им нельзя - в любой момент мог объявиться 'Кабанище'. Только вот почему кузнец не унёс свой ценный предмет обратно? Самая вероятная версия - клиенты вместо оплаты ему чем-то тяжелым по голове приложили. А подобрать с земли выпавшее 'редкое' точило просто не хватило 'восприятия'. Если бы точилом владел кто-либо из игроков, то свой предмет он бы точно увидел.

'Хм...' - задумался стоя на одном месте - в голову совершенно неожиданно пришла полубезумная идея превратить найденный корень в совсем другое оружие. Форма у него уж больно интересная, похожая на то, что я когда-то видел ранее. Перед глазами сама собой возникла картинка из какого-то старого фильма, изображавшая человека с раскрашенным лицом, перьями на голове и кривой штуковиной в руке, приготовившегося к броску. Если хорошенько обточить найденный корень с боков, сняв лишнюю кору и древесину, то получится...

Забрался под уже один раз приютившую меня кучу веток, полностью отдавшись потоку неожиданного творческого энтузиазма. Меня буквально захватила увлекательная работа, и даже полоска усталости не поднималась дальше одной трети от максимума, несмотря на всю старательность. В какой-то момент возникло стойкое ощущение - как будто кто-то невидимый водит моими руками, помогая скорее довести процесс до конца. Сначала обтачиваемый корень оставался желтым, как и положено обычной деревяшке, но потом вдруг резко почернел. Пара лишних скребков им по точилу совершенно ничего не дала, даже свежих царапин не осталось. А появившаяся надпись автоматически запустившегося распознавания заставила вынырнуть из

стремительного всепоглощающего потока. Лучше бы не выныривал, не пришлось бы теперь переживать по поводу своего сильно помутившегося рассудка, ибо так не бывает:

-> 'Бумеранг (необходимо дать имя)'. Класс: 'эпическое'. Уровень: 1. Опыт: 10/20. Вес 2.5 кг. Прочность: неразрушимое. Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический дробящий); 2*сила броска (физический дробящий). Дополнительный урон: 1*уровень предмета (нематериальный дух, полное игнорирование стойкостей и брони). Свойства: всегда возвращается к своему владельцу, при ударе в голову жертва гарантированно получает 2-х секундное оглушение или контузию. Дополнительное свойство: при экипировке или контакте с телом владельца вторичная характеристика 'выносливость' +50.

Последний пункт легко объяснял, почему я так заработался, не чувствуя усталости. Корень имел эти свойства изначально, просто только сейчас они стали для меня видимыми. Но долго смотреть с открытым ртом на висящую перед глазами надпись не позволило появление следующей:

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Мастер Эпик'. Своими руками вы создали предмет 'эпического' класса (описание). Награда: Слава +10, +15 очков основных характеристик (не распределено), +30 очков таланта (не задействовано). Талант 'Творческое безумство' 100 уровня.

В первый раз решился пройти по ссылке, вызывающей описание:

'Душа лесной дриады, не сумевшей спасти свою жизнь, сохранилась в отпавшем корне погибшего древа-хранителя. Талантливый мастер почувствовал биение томящейся души в найденном им корне и захотел дать ей новое материальное воплощение. Отдавшись потоку творческого безумства, он передал своему изделию частичку самого себя и сумел пробудить душу изначального материала к новой жизни. Та обрадовалась новому образу, придав созданному мастером предмету совершенно невероятные свойства, полностью соответствующее 'эпическому' классу'.

И последним делом, вообще перестав испытывать какие-либо эмоции, ознакомился с новым талантом:

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'творческое безумство'! (справка). При ощущении вами близкого контакта с

материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Внимание!!! Во время процесса работы ваша уязвимость существенно повышается, а случайная травма может нанести долгосрочный вред телу и психике.

Да уж, к последнему предупреждению стоит отнестись очень серьёзно. Даже не представляю, чем обернётся смерть во время действия творческого порыва. Лучше не рисковать и 'творить' исключительно в хорошо защищённом помещении. А сейчас мне опять удалось незаметно пройти по самому краю пропасти, и не свалиться при этом в бездну.

Так, пора освоить столь неожиданно свалившиеся подарки. 'Славу' мне пока некуда девать - от неё зависит репутация и уровень скидок у торговцев дружественных фракций, правда, на игроков она не влияет, исключительно на неписей*. Потому снова поднимаем 'подвижность' +3, добавляем в 'силу' +2, а всё остальное исключительно в 'жизнь' +10. Вот теперь шансы пережить ночку действительно появились. О, ещё один момент, совершенно незаметно поднялась до двадцатки 'стальная воля', продлеваю её очком талантов, и 'распознавание вещей' тоже скакнуло к краю, требуя целенаправленных вложений для продолжения роста. Нужный навык, жадничать тут никак нельзя.

[* Непись - жаргонное слово, обозначающее не игровых персонажей, за которых действует программа, с которыми игроки взаимодействуют, торгуя или получая у них задания)]

Взглянув на свои характеристики, крепко призадумался:

Ник: Драз. Полное имя: Драз Овид. Социальный статус: юниор. Уровень 0. Опыт 0/10.

Базовые характеристики:

Жизнь - 17

Сила - 6

Подвижность - 4

Восприятие - 12

Вторичные характеристики:

Ореол славы - 11

Выносливость - 50 (экипированный предмет)

Таланты:

Незаметность 10/20. Штраф восприятия наблюдателей 5% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 5.

Тайное перемещение 10/20. Штраф восприятия наблюдателей 5% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 5.

Стальная воля 20/30. +20% эффективности действий в сложных ситуациях.

Распознавание вещей 10/20. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (12 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 50% - 'редкое', 10% - 'уникальное', 0,1% - 'легендарное', 0,01% - 'эпическое'.

Рукоделие 6/10. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 6%.

Чувство материала. Увеличивается вероятность обнаружения материалов с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Творческое безумство. При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях.

Незадействованных очков таланта - 36

И это всё моё? И вообще, как такое возможно? Ещё не кончился первый день, а параметры как у игрока, рвавшего пупок в куче заданий за пару-тройку месяцев. Правда-правда. Ну, могу ли я себе немного польстить, да? Это если не считать парочки уникальных талантов. Теперь мне и вовсе придётся скрываться ото всех, иначе никакой жизни не будет. Лучшее, что меня ждёт - оказаться вечным клановым рабом, причём неважно в каком клане, и до конца своих дней производить для своих хозяев 'эпики', с раннего утра и до позднего вечера пребывая в 'творческом безумстве' под надёжным присмотром. Так ведь можно и совсем в безумца превратиться. Весёленькие такие перспективы, не правда ли?

Мысленно пожелав себе удачи, второй раз выбрался из-под кучи хвороста, определяя примерное направление на 'Дремучий лес' чтобы сразу двинуться к нему, минуя нарезание петель по существующим дорогам и тропинкам. Но сильно развитое по меркам 'детского сада' 'восприятие' донесло до моего слуха какие-

то непонятные шумы со стороны ближайшего перелеска. Быстро перебравшись на другую сторону вырубки, спрятался за чахлыми кустиками подлеска, которые ещё не успели проредить здешние лесорубы. Через несколько минут на просеку высыпала внушительная толпа игроков, несущая в руках заострённые колья и лопаты. Человек сорок, не меньше. Они быстро собрались в кружок вокруг одного игрока, который им что-то долго объяснял. До меня долетали лишь редкие обрывки фраз, народ, похоже, прекрасно понимал необходимость соблюдать тишину. По крайней мере, как у них получалось, так и соблюдали. Мне стало сильно интересно, чем они здесь собрались заниматься, хотя время стоило употребить для осуществления собственных планов, а не терять его понапрасну. Через полчаса задумка игроков стала понятна - они готовили большую ловушку для 'Кабанища', выкапывая ямы и устанавливая на их дне деревянные колья. Затем ямы застилались тонкими прутьями и присыпались землёй. А для того, чтобы Рейд-Босс, которого они сюда явно заманят шумом, не промахнулся мимо - перетаскивали кучи веток, организуя с их помощью несколько сужающихся проходов. Пользуясь своим преимуществом незаметности, подобрался ближе к народу, схоронившись в удобной для наблюдения куче валежника, благо все оказались заняты делом и не смотрели по сторонам. Лишь двое игроков девятого уровня, с большой вероятностью клановые рекрутёры, периодически поглядывали в сторону дороги, откуда ожидалось появление опасного зверя. Ещё через час игроки завершили подготовку к загонной охоте. Их финальным строением стал небольшой бастион, сделанный на скорую руку из земли и древесного мусора, где и спряталась вся эта разношерстная компания. Парочка рекрутёров же взялась за топоры и стала громко стучать по стоящим невдалеке древесным стволам. Их действия через некоторое время принесли желанные плоды, правда, немного не с той стороны, откуда всеми ожидалось появление 'Кабанища'. Рейд-Босс не захотел бежать по дороге, он проломился напрямик через лес, сметая кусты и ломая небольшие деревца своей тяжелой тушей. Едва услышав близкий треск кустов, заметно позже меня, кстати, незадачливые дровосеки стремительно рванули к входу в лабиринт с ловушками, заманивая злобного зверя за собой. Вот только тот не пожелал последовать точно за ними, с разгона снеся несколько куч, образующих 'коридор смерти', и завалив мусором пару ловчих ям. Один из загонщиков не сумел вовремя сориентироваться и тоже влетел в яму с острыми сюрпризами на дне. Его громкий предсмертный вскрик боли посеял настоящую панику среди тех, кто сидел в импровизированном форте. Они

проявили себя нездоровым шевелением и громкой руганью, глупо привлекая внимание 'Кабанища' к себе. Ударив длинными кривыми клыками не сумевшего увернуться от него второго загонщика, он набрал впечатляющую скорость, и едва не влетев в последнюю яму-ловушку, протаранил собой хлипкую стену убежища. Наблюдая за его действиями, я успел незаметно для себя покрыться липким потом от страха: разъярённый зверь пробежал всего лишь в метре от моего убежища, едва не разметав его по округе. Горе-охотники со своим защитным сооружением больше навредили сами себе. Им бы рассредоточится по округе или вовсе разбежаться в разные стороны - тогда бы кто-то из них, возможно, и удрал бы, а так Рейд-Босс смешал их вместе с землёй и брёвнами всего за несколько секунд. Только один игрок сумел выскочить из смертоносной ловушки, к ужасу, бросившись в мою сторону. Кабан заметил его отчаянный рывок, благо в разваленном форте никто больше не подавал признаков жизни, и резко набрал скорость. Мне в последнюю секунду удалось выскочить из-под веток и отскочить в сторону. В одно мгновение убежище перестало существовать, разлетаясь по сторонам, едва не сбив меня с ног обрубком древесного ствола. Повезло лишь на несколько секунд, пока бешеный зверь догонял последнего охотника, выбивая из него жизнь одним ударом, и повернув окровавленную морду с горящими красными огоньками глазами в мою сторону. На полсекунды я буквально оцепенел от порыва холода, резко пробежавшего по позвоночнику, но растерянность быстро прошла. Прыжок, рывок в сторону последней ямы, маскировка которой в настоящий момент частично обвалилась, открывая взгляду убийственное нутро. Если эта яма заставит Рейд-Босса немного притормозить, устрою ему 'тёплую встречу', ударом бумеранга по голове. Рванувший в мою сторону кабан действительно заметил опасность и попытался её оббежать по дуге, но я отпрыгнул обратно, заставив его заложить крутой вираж. С его инерцией быстро бегать маленькими кругами вокруг ямы с кольями весьма непросто. 'Кабанище' действительно притормозил, собираясь совершить короткий бросок, срезая угол. Понимая, что другого шанса не предвидится, сделал три решительных шага к нему и со всей души зарядил бумерангом в налитую злобой морду. Зверь замотал головой, получив обещанное двухсекундное оглушение, а я не стал терять напрасно ценнейшие мгновения, ударяя его ещё и ещё в одно место. Не помню, на каком по счёту ударе взгляд кабана потух, а сам он завалился на брюхо, поджав копыта и окончательно испустив дух. Я тоже упал перед ним на землю, мелко сотрясаясь всем телом от резко навалившегося после завершения боя отката. На чтение

проскочивших перед глазами важных системных сообщений просто не хватало моральных и физических сил. Всё тело болело, руки свело судорогой, пятки... если судить по ощущениям, с них слезла вся кожа, да и часть мяса в придачу. Впрочем, болевые ощущения быстро прошли, и лишь сбитое дыхание никак не хотело возвращаться в норму. Только окончательно переведя дух, и немного успокоившись, внимательно осмотрелся по сторонам, в поисках возможных опасностей, но ничего подозрительного не заметил. Звенящая тишина и лишь валяющиеся в полнейшем беспорядке трупы игроков и пятна крови на земле. Судя по времени, склоняющемуся к вечеру, игроки теперь возродятся только на следующее утро, потеряв весь заработанный за день прогресс, а также вещи. В 'Фантазии' при смерти гарантированно теряется всё, что имеется при себе за очень редким исключением специально зачарованных вещей и артефактов типа 'пространственного кармана', которые привязываются к духу.

А теперь можно и разобраться, как прошел бой с точки зрения системы, прочитав её сообщения:

Незаметность 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 10% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 10.
Тайное перемещение 15/20. Штраф восприятия наблюдателей 7,5% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 7.

Хм, слишком долго просидел в укрытии, потому-то 'тайное перемещение' поднялось всего на пятёрочку, так и не достигнув следующего порога, на котором требуется делать разумный выбор. Жалко нельзя сразу раздвинуть границы пределов до максимума. Впрочем, разработчиков, натыкавших игрокам кучу сложностей и ограничений тоже можно понять - они за 'баланс' воевали. Баланс - это отдельная и весьма грустная для любого игрока история. Как не хочется развивать всё, что только открывается в себе, приходится сдерживаться и прокачивать только строго необходимые таланты, иначе реальная эффективность действий окажется низкой. Так сделано опять же для развития социального фактора и разделения труда. В любой поход идёт команда разноплановых специалистов. Кто-то чистый разведчик с хорошим 'восприятием', умением читать следы, а также талантами скрытности, кто-то ограниченный боевик, не видящий дальше своего носа, зато с сокрушительными ударами, а ещё и сборщики трофеев необходимы. Изредка удаётся что-то

сочетать, но собрать в себе таланты полноценного универсала почти невозможно - 'очков таланта' на всё необходимое катастрофически не хватает.

Стальная воля 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +30% эффективности действий в сложных ситуациях.

Так, где необходимо сразу продлеваю пределы развития, тут нельзя экономить. Дальше пошла беготня и драка:

Получен урон: 1 (разрыв)
Получен урон: 1 (удар в спину) 3-2(защита)
Получен урон: 2 (удар в спину) 4-2(защита)
Получен урон: 1 (удар в спину) 3-2(защита)
Прочность предмета 'Заплечная котомка бедняка' обнулена - предмет разрушился.
Вами открыта вторичная характеристика 'ловкость'. Ваша подвижность тела и владение оружием стало эффективнее.

Значит, не сразу мне удалось выскочить из-под укрытия, 'Кабанище' успел долбануть по нему чуть раньше. А ведь сразу и не заметил, печаль. Спасла лишь заплечная котомка, приняв на себя часть сильно рассеянного урона. Себя стоит поблагодарить лишь за своевременное вложение свободных очков характеристик в 'жизнь', иначе бы всё равно погиб. Зато добавилась 'ловкость'. Очень полезная вторичная характеристика для любого бойца. Даже магам она иногда помогает, хотя они больше рассчитывают на свой 'щит маны', поглощающий или отражающий наносимый урон.

Вами открыта вторичная характеристика 'скорость бега'. Ваша скорость бега немного увеличилась. Теперь вы способны осуществлять стремительные рывки за короткое время и меньше уставать при беге на длинную дистанцию.
Прочность предмета 'Лапти бедного крестьянина' обнулена - предмет разрушился.

Эх, не выдержало моё первое изделие проверки боем. Хорошо хоть на один серьёзный рывок их хватило. Но горевать по этому поводу не стану - у кого-то из улетевших на возрождение охотников наверняка попадётся более приличная обувка. А теперь пошла сама драка:

Поздравляем, вами открыт талант 'военная хитрость'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов. Текущее значение 1%.

Талант, кстати, достаточно распространённый среди боевиков. Без знания слабых сторон монстров часто вообще победить невозможно. И такой талант обычно прокачивают максимально, ибо тогда практически каждый удар становится для противника критическим, если ситуация и оружие позволяет. А это и шанс оглушить и получить повышающий урон множитель.

Вами нанесён урон: 0,2 (физический, игнорирование), 1 (нематериальный дух) на жертву наложен двухсекундный эффект оглушения.

Поздравляем, вами открыт талант 'дробящее оружие' (дубины, молоты, посохи и т.п.)! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов. Текущее значение 1%.

Вами нанесён урон: 0,2 (физический, игнорирование), 1 (нематериальный дух) на жертву наложен двухсекундный эффект оглушения.

-

-

Вами нанесён урон: 1 (критический) (физический, игнорирование), 1 (нематериальный дух) на жертву наложен двухсекундный эффект оглушения.

Длинный список похожих сообщений, когда я непрерывно лупил кабана по мордасам, забыв обо всём на свете. Странно, что меня усталость не остановила. А вот и долгожданный финал:

Поздравляем, монстр 'Кабанище' Рейд-Босс 10-10 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (1000) за счёт выданных групповых заданий в деревне Листвянка. Вами получен опыт: 10000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый'). Для закрытия социального задания и получения награды передайте клыки монстра старосте деревни.

Опыту отвалили просто жуть. Сразу можно взлететь по уровням выше допустимого в 'детском саду'. Другое дело такой повышающий коэффициент выдавался на большую группу, и для

каждого из них пришлось бы не так много в общем зачёте. И ещё сдавать задание старосте я не собираюсь. Обойдётся! Меня уже система и без него неплохо наградила:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Отчаянный смельчак'. Вы в одиночку победили элитного монстра на десять уровней превышающий ваш. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: талант 'боевая ярость' IV класса.

Так, не понял, у меня прежде тоже имелось подобное достижение, как и у всех более-менее сильных бойцов, однако никакого таланта оно не даровало. Весьма, весьма...

Поздравляем, вами получен талант 'боевая ярость, аура стойкости IV класса'. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +20, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /2, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 40%. Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час.

Нечто подобное есть у игроков, продвигающихся по пути асасина*. Им помогают обрести такие возможности особые наставники и цепочки заданий. Но там и таланты называются иначе, и прокачиваются они постепенно. Похоже, система мне зачла и повышенную до максимума за счёт последней бойни элитарность Босса, и уже полученные ранее таланты скрытности как раз из линейки асасинов. Осталось лишь специфическое для них оружие раздобыть и немного прокачать владение им. Хотя это всё равно не откроет соответствующий класс персонажа, добавляя дополнительные таланты и умения, тут без наставников и их заданий никак не обойтись.

[*Асасин - жаргонное слово, обозначающее бойца, способного проникать в хорошо защищённые укрытия или незаметно заходить со спины и убивать своих жертв]

Прежде чем раскидывать полученные очки характеристик, стоит ещё раз пробежаться по списку сообщений, там имеется некоторый естественный прирост.

Сила +8, всего 14.

Подвижность +10, всего 14.

Вторичные характеристики тоже успели резко подскочить:

Ловкость +10, всего 10.
Скорость бега +5, всего 5.

Таланты успели прорости до первого предела:

Военная хитрость 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 10%.
Дробящее оружие 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 10%.

Естественно, таланты продлеваем, они все нужные, а десятка характеристик отправляется целиком в 'жизнь', ибо она естественным путём практически не добавилась. Её вообще прокачивать сложно, требуется выжимать из себя все соки, долго удерживаясь на самом краю жизни и смерти, то есть при потере более 90% здоровья.

Разобравшись с первыми последствиями неожиданного боя, стоило заняться остальными. А именно приятным делом сбора трофеев. Но к поверженному кабану нужно подходить в последнюю очередь, слишком уж велик для меня его уровень - почти ничего не смогу взять без прокачки специфического таланта. Потому сначала займёмся телами незадачливых охотников, начиная с тех, кто хуже всего одет, а, следовательно - имеет наиболее низкий уровень. Обшарив пару раз своими руками первое подходящее мёртвое тело, практически ничего ценного не нашел, лишь стянул плохонькие сапоги, остальное не поддавалось. Сразу после этого появилось вполне ожидаемое системное сообщение:

Поздравляем, вами открыт талант 'сбор трофеев'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников. Текущее значение 12% (12 бонус за 'восприятие') для уровня не превышающего 9.

Собственно, если я собираюсь оставаться игроком-одиночкой, то данный талант является критически необходимым. Как уже

отмечал ранее, 'сборщик трофеев' в игре - это отдельная профессия. Хорошо сочетается с чем-либо другим, где тоже помогает развитое 'восприятие', обычные воины редко поднимают талант 'трофейщика' выше двадцати-тридцати, большинство ограничивается лишь бесплатной голой десяткой, предпочитая вкладывать очки талантов во что-то более необходимое.

Обшаривая другие мёртвые тела, снимая с них доступную одежду, я постепенно подогнал талант до десятки, открыв следующий предел. После чего возвращался к ранее обработанным трупам и применял талант уже простым наложением руки и активации способности. Теперь произведение действия заметно прибавляло усталости и открывало перед моим взглядом окно инвентаря, в котором отображались имеющиеся на трупе вещи, при условии, что у меня хватает восприятия для их обнаружения. Если какая-либо вещь мне нравилась, я мог переместить её в руку или свой инвентарь, который у меня исчез вместе с разрушением котомки. Не желая повторять операции обыска, просто выкладывал всё обнаруженное на землю рядом с телами: они всё равно должны исчезнуть через пару часов, оставив материальные предметы на месте своей гибели. Те тоже со временем исчезнут, правда, это время уже исчисляется парой суток, дабы случайно погибший игрок смог вернуться на место гибели и забрать своё барахло, если его кто-то раньше не подберёт. Постепенно навык поднялся ещё на десятку, после какой-то сотни произведённых обысков. Ничего особо ценного у игроков для меня не нашлось. Идя на опасную охоту, они благоразумно оставили в деревне всё лишнее, да и одежду надели самую простую, можно уверенно сказать - 'на выброс'. Лишь парочка рекрутёров оказалась слишком самонадеянной. Один из них подарил мне очень нужный предмет:

-> 'Большая кожаная сумка путешественника с ремнём'. Класс: 'редкое'. Вес 1,2 кг. Прочность: 45/50. Позволяет переносить 37 кг груза. 55 ячеек.

А вместе с ней флягу из высушенной тыквы с водой, приличный запас простой еды и целебных зелий на полчаса ускоряющих естественную регенерацию здоровья в два раза. Кроме еды и зелий в сумке обнаружился маленький набор специфических предметов в небольшом матерчатом свёртке с кармашками, благодаря чему они занимали всего один слот:

-> 'Нож скорняка'. Класс: 'простое'. Вес 0,2 кг. Прочность: 340/360. Предназначено исключительно для работы с

материалами: 'ткань', 'кожа', 'кость', 'дерево'.

-> 'Шило с пилкой для тонкой работы'. Класс: 'простое'. Вес 0,1 кг. Прочность 180/180. Предназначено исключительно для работы с материалами: 'кожа', 'кость', 'дерево'.

-> 'Пробойник отверстий'. Класс: 'простое'. Вес 0,1 кг. Прочность 220/225. Предназначено исключительно для работы с материалами: 'кожа'.

-> 'Сапожная игла'. Класс: 'простое'. Вес 0,01 кг. Прочность 130/135. Предназначена исключительно для работы с материалами: 'ткань', 'кожа'.

Инструменты не давали возможности нанести физический урон противнику и годились только для ремесла. Второй игрок девятого уровня оставил после себя из числа полезного:

-> 'Сапоги-скороходы'. Класс: 'редкое'. Вес 1,4 кг. Прочность: 21/115. Защита: голень: 4, стопа: 10 (физическая). Дополнительный эффект к характеристике 'скорость бега' +30%, Выносливость при беге +10.

Поношенные сапожки - это же надо так сильно просадить прочность, не помогли своему бывшему хозяину - 'Кабанище' мусором столкнул его в яму с кольями. Жалко, его по виду достаточно неплохая куртка полностью пришла в негодность и уже не определялась как предмет. Второму же игроку увернуться и убежать помешала та самая сумка, которую он не сообразил вовремя сбросить. Хоть в ней груза оказалось немного, но на 'подвижности' это отразилось далеко не в лучшую сторону.

Ещё разок обошел все трупы, производя обыск, догнав талант до очередного предела, выше на них он уже не рос.

Сбор трофеев 30/40 Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (12 бонус за 'восприятие') для уровня 1-9; 20% - 10-19; 10% - 20-29; 1% - 30-39; 0,1% - 40-49; 0,01% - 50-100.

Даже догнав талант до максимальной сотни пунктов, обирать высокоуровневых противников с первой попытки не получится. Вот если ещё и 'восприятие' до сотни дойдёт - тогда возможно. Но мне таких уникумов прежде не встречалось. С нашей боевой группой ходил 'трофейщик', причём один из самых лучших в

клане, так вот, он нередко по часу около поверженных Боссов высиживал, пока всё из них не выжимал. А мы всё это время его прикрывали, дабы никто из потенциальных конкурентов не отбил добычу, ибо самое интересное и ценное обычно выпадет только в самом конце. Вот и 'Кабанище' выдал мне десять монет серебра только с шестнадцатой попытки, когда нужный талант возрос ещё на десять пунктов. Собственно, выпадение монет из поверженных монстров - чистая игровая условность. И выпадают они только из изначально агрессивных зверушек, а вид и число зависит от их уровня и класса. До сорокового уровня монстров должна падать медь по монете за уровень, выше сорокового и до девяностого - серебро, ну и с девяностого до сотого - золото. Элитарность монстра, как в моём конкретном случае, может изменить правило и выдать победителю нечто более ценное, ибо по своим параметрам 'Кабанище' явно превысил обычный сороковой уровень. Официального обменного курса между 'красными', 'белыми' и 'желтыми', как здесь называют медь, серебро и золото - нет. То есть даже на мешок медяков не выменяешь одного серебряного. Неофициальный обмен, естественно есть, правда, он может очень сильно гулять в зависимости от внешних условий на рынках и аукционе. И, понятно, различные классы товаров и услуг предоставляются только за разные типы монет. К примеру, 'редких' вещей за медь у торговцев и мастеров не купишь, хотя можно получить их по заданиям или сделать самому. А уж 'уникальные' и выше идут исключительно за 'желтые'. Казалось бы, цены даже за прилично прокаченные 'эпики' редко превышают три сотни золотых, вот только заработать эти деньги... эх, все мои нынешние проблемы оцениваются всего в жалкую тысячу желтяков, но собрать такую суму, да ещё быстро - совершенно нереально. Тем более для охотника-одиночки, гуляющего в 'детском саду'. Кроме монет поверженный Рейд-Босс выдал два больших клыка, причём, с первого захода. Моё чутьё сразу опознало в них какой-то 'особенный материал'. Ещё с него упало пять широких полос изумительно выделанной кожи с подозрительно большой прочностью - ещё одна игровая условность, ага, пара крупных костей и четыре приличных куска мяса. Кстати, выпадению обработанной кожи напрямую поспособствовало наличие в моём инвентаре набора инструментов мастера-кожевенника. Если бы вместо него имелся алхимический набор - появились бы специфические ингредиенты. В общем, сбор добычи - весьма непростое занятие, требующее не только талантов, но и специальных вещей. Разделавшись с кабаном, отыскал выпавшее из разрушившейся котомки точило и свой детский лук. Выбрал из числа трофейной одежды штаны и

рубашку немногим приличнее моей, подобрал неплохой топорик и лопату с короткой ручкой, размеренно зашагав в сторону 'Тёмного леса'. Близился вечер, и требовалось поспешить, дабы успеть разбить лагерь до наступления ночного похолодания. В пути я переживал исключительно по поводу полнейшего отсутствия среди трофеев нормального ножа, ибо топориком и лопатой не всё можно сделать.

Пару раз на меня нападали волки. В 'детском саду' вообще мало изначально агрессивных животных, но 'Тёмный лес' как раз - то самое место, где они водятся. В других местах нарваться на лесного моба куда сложнее. Здесь же можно запросто встретить кабанов и изредка медведей. При сильном желании повстречать мишку, требуется искать берлогу и невдалеке от неё косолапого хозяина. Медведи идут здесь по классу Мест-Боссов, охраняя поляны с вкусными ягодами и ценными растениями. Одиночке с ними лучше не пересекаться, да и толпа 'малышни' не всегда окажется сильнее. Волкам же можно попасться на глаза где угодно. Но уровень у напавши на меня мобов не превышал шестого, потому и умирали они всего от одного удара бумеранга, добавив мне немного бесполезного опыта и медных монет. Ничего другого с них я не стал брать: шкура плохая, мясо невкусное и без полезных свойств. Кстати, бумеранг незаметно подрос до пятого уровня и я дал ему имя 'Змей', за его жалящий эффект урона духом. Пока он ещё мал, но для здешнего зверья хватает. Вообще прокачивать 'эпические' предметы тоже весьма непростое занятие. У них своя шкала опыта, и правила её заполнения лишь немногим похожи на аналогичную шкалу игроков. Если у тех всё относительно просто и вполне понятно: опыт равняется разнице между уровнем убитого монстра и самого игрока, но не менее единицы, умноженной на повышающий коэффициент выданных на конкретного монстра заданий. То есть для получения опыта требуется бить зверушек сильнее себя, но всё равно итог окажется небольшим. Другое дело - если атаковать монстров, на которых в городах или деревнях выданы специальные задания. К примеру, с 'Кабанища' мне столько сразу досталось именно из-за этого эффекта. Это опять же сделано специально, дабы развивать социальный фактор и избежать тотального геноцида животных - возрождаются они не так быстро: самые обычные один раз в сутки, а боссы ещё реже, причём заметно теряя в уровнях. Ещё одно 'интересное', а для кого и неприятное свойство заключено в том, что при действиях боевых групп опыт идёт не у каждого свой, а выдаётся всей кучей тому, кто во время битвы нанёс монстру больше всего урона. А он уже

может дальше распределить его по остальной группе, или оставить исключительно себе. Впрочем, если поступить так, больше в группу тебя никто не примет, останешься отверженным одиночкой без каких-либо шансов удачного роста. Но имеется одно исключение из общих правил - паладины, 'Воины Бога'.

Эх, за сегодняшний суетный день, с множеством самых невероятных сюрпризов, боль утраты стала меньше, теперь можно вспоминать былое. Итак, паладины сильно отличаются от любых других классов игровых персонажей. Сущность их силы и прочих возможностей происходят от Бога, которому они посвятили своё служение. Паладины в игре по праву считаются исключительно сильными бойцами, способными и в одиночку справляться с самыми сильными монстрами. Вот только за всё приходится платить. Для выбравшего этот класс игрока рост уровней прекращается - весь получаемый им опыт сразу же забирает Бог. За это он повышает 'близость духа' воина с собой, и, соответственно, его боевые и не только боевые возможности. Полученную связь с Богом паладин может легко потерять, если станет долго бездельничать, нарушать строгие правила поведения или заниматься недобрыми делами. Как ни силён 'Воин Бога' в бою, так же беспомощен он в мирной зоне. Мало того, что ему категорически нельзя торговаться, но и его 'долг служения' может потребовать напасть на кого-либо из противных Богу неписей. Это в мирной зоне-то! Иначе последует серьёзное уменьшение 'близости духа', вплоть до полного разрыва связи. А ответственности за нападение на мирных жителей, пусть они и богомерзкие, никто не отменял. Увы, игра несовершенна.

Собственно, моя грустная история началась с капитальной размолвки с директором клана. Не лидером, в клане официального лидера давно нет, а назначенным реальными владельцами на его место человеком. Я уже упоминал, что выход 'Фантазии' на внешние мировые рынки серьёзно испортил её. Если поначалу организованные кланы реально помогали игровому процессу, то приход в игру стороннего капитала... тоже мне инвестиции, блин, привело к образованию на их месте коммерческих предприятий. Игроки зарабатывают для владельцев клана деньги, а никак не наоборот. Эти 'инвесторы' первым делом выпотрошили все неподконтрольные им кланы и задавили свободные отряды, дабы у игроков не осталось альтернативы - обходится без прикрытия сильной организации крайне сложно, забьют. После этого заставили народ вкалывать на себя, забирая львиную долю любой добычи и заработка. Естественно, в кланах состоят не все, кто 'живёт' в мире 'Фантазии'. Большинство здесь просто провидит время, не претендуя на что-то большее. Для них

ситуация практически не изменилась. И лишь те, кто зарабатывал себе игрой на реальную жизнь, почувствовали тяжесть рабского ошейника на своих шеях. Нередко ситуация осложнялась личными претензиями со стороны тех, кого хозяева назначили на руководящие и контролирующие должности. Вот и в моём случае произошло именно такое событие. За особенно удачное выполнение одной длинной цепочки заданий, Король вдобавок к основной награде, которая изначально предполагалась доходом клана, выдал отдельным участникам личные подарки. Стоит заметить - в той цепочке я проявил поистине недюжинные способности, благо они хорошо укрепляли связь с Богом. Можно сказать даже не покривив душой - сложнейшее задание клан выполнил исключительно за счёт моего героизма и самоотверженности. Несколько других команд благополучно слились на тяжелых квестовых Боссах, едва не завалив всю цепочку. Король отметил мои старания крайне редким 'легендарным' рыцарским мечом, который входил в имеющийся у меня тогда именной сетовый набор из наручей и поножей, произведённых одним Великим Мастером. Подарок личный, требовать его передачи в клановое хранилище не имелось каких-либо оснований. На моё горе у директора клана тоже имелся один предмет из этого статусного сета, и он давно хотел заполучить себе что-либо ещё, хотя ему это оружие в принципе не нужно. Нашелся долбанный коллекционер на мою голову. И тут у него появилась такая редкая возможность удачно воспользоваться служебным положением, ибо квест считался клановым. Короче, он поставил мне условие - или отдавай меч ему, причём бесплатно, или уходи из клана с 'волчьим билетом'. То есть сдавай клановую амуницию, которой у меня практически не имелось, прыгай в вечный 'чёрный список', и всё прочее в том же духе. Я психанул, грубо послав его по всем известному адресу, рассчитывая быстро перебежать в другой клан. Хорошо прокаченные бойцы, причём со своим оружием и полным снаряжением, нужны всем и всегда. Однако тогда я не знал о неофициальной договорённости между директорами кланов, направленной против подобных мне наивных глупцов. Никто меня слушать не стал, сразу показывая на дверь. Более того, уже через пару дней, когда я решил от безысходности перебраться дорогостоящим порталом в другое королевство, так как выходить из мирной зоны было опасно из-за действия 'чёрного списка', мне устроили подставу. Затянули в таверну, где я устроился на ночлег, жутко богопротивного непися - тёмного жреца, отступника, мракобеса и прочее в том же духе. Мне ничего не оставалось, как напасть и убить его, иначе можно было удалять

персонажа. Ей богу, лучше бы так сразу и поступил, нынешних проблем тогда бы не возникло. Паладин света закономерно оказался сильнее тёмного жреца, но гораздо слабее администрации и стражи. Даже не стоило удивляться, почему все они 'совершенно случайно' оказались рядом в момент нашего скоротечного боя. Сбежать мне, естественно, не позволили, перехватив сразу же после завершения схватки. А на скором суде выяснилось, что добропорядочный горожанин, на которого я соизволил напасть, являлся ключевым персонажем для целого семейства социальных заданий, ага, весьма специфических, какие ещё может выдавать высокопоставленный тёмный жрец, и из-за моей несдержанности многие игроки потеряли возможность дальнейшего развития и всё прочее в том же духе. Дальше можно не объяснять, всё и так понятно. Мои объяснения, естественно, никого совершенно не волновали - это, мол, твои личные проблемы, нужно было думать, выбирая себе класс персонажа, а потом устраивать споры с руководством клана. Прямо так и заявили с довольной улыбкой на губах, мол - 'сапёр ошибается дважды', ага, 'первый раз при выборе профессии'. А злорадные ухмылки некоторых присутствующих на суде игроков из моего бывшего клана, а также модератора игры мне сильно не понравились. Те ребята совершили ровно одну ошибку, желая прижать к ногтю непослушного человека - они не заблокировали интерфейс управления учётной записью, хотя вполне могли. Прекрасно зная, чем для меня закончилось бы показное судилище, я совершил то, чего от меня никто не ожидал, недрогнувшей рукой нажав кнопку 'мгновенное удаление персонажа' - только так удавалось вырваться оттуда. Вот только и это, как позже оказалось, не отменяло кое-каких санкций, а именно штрафа в тысячу золотых монет, наложенных администрацией уже на меня, как реального пользователя. Есть у них такое право. Они бы и большего захотели, увы - это предельно возможная сумма наказания. Выплатить её реальными деньгами очень сложно, особенно официальному безработному. Впрочем, по итогу судилища меня бы превратили в раба на пару лет, отняв всё имеющееся без остатка, и отправили долбить руду в шахте с раннего утра до позднего вечера, дополнительно навесив кучу крайне неприятных проклятий, имитирующих проявление различных болезней, чтобы даже такая жизнь мёдом не показалась. Сюда даже преступников из реального мира отбывать наказание отправляют. Сделано всё просто превосходно. От наложенных проклятий здоровье преступника постепенно падает, но каторжная шахта обладает постоянным свойством поддержания жизни на четверти от максимума. Даже если кто-то

попытается сбежать - то быстро помрёт, а точка мгновенного возрождения закреплена внутри шахты. Каторжные проклятья вызывают боли и прочие неприятные ощущения, которые можно временно убрать, покупая у администрации специальные эликсиры за добытую руду и драгоценные камни. В общем, охрана каторжным рудникам не требуется и без работы в них никто не сидит. И из игры никуда не выйдешь - блокировка. Чтобы впредь старательно гнул спину перед истинными хозяевами мира, соглашаясь с любой их волей. Увы, закон полностью на их стороне, игра во многом приравнена к реальности. То есть за все преступления в игре требуется отвечать по местным законам, и скрыться в реале от правосудия по принятому десять лет назад международному законодательству не удастся. Эх, была бы у меня специальная страховка на такой случай, но нет. Сам себе злобный дурак, мог бы успеть озаботиться, когда конкретно 'жареным' запахло, подождал бы лишние пару дней, не вылезая из гостиничного номера, ничего бы не случилось. Лишние шмотки скинул и ушли бы последние накопления, хрен с ними, зато обошлось бы без таких крутых проблем. А теперь мне категорически нельзя попадаться тем же модераторам игры и сотрудничающими с ними кланами, иначе суд рискует повториться, а второй раз сбежать уже не позволят. Особенно учитывая факт распространения 'чёрного списка', в котором числится моё имя ещё на шесть основных кланов. Но я собираюсь ещё немного побарахтаться, сдаваться на милость судьбы и на радость подлым победителям не в моих планах.

Возвращаясь к первой теме, с которой я скатился на воспоминания, осталось дополнить рассказ о распределении игрового опыта, когда в бою с Боссом работает команда с паладином. Так вот, 'Воины Света', как их часто называют, стараются не наносить противнику заметного урона, лишь сдерживая его агрессивные порывы в сторону других членов команды. Только так полученных очков хватает на всех участников, раскиданных в зависимости от личного участия лидером рейда, обычно исполняющего роль главного дамагера*. Иногда случаются осечки, и паладин вытягивает на себе весь рейд, забивая Босса, но и тогда к нему порой высказывается немало претензий. Одним словом - играть командой непросто, а с паладином в своём составе ещё сложнее. Вот только без него порой просто не обойтись.

[* Дамагер - жаргонное слово, обозначающее игрока, наносящего значительный урон по цели, удерживаемой остальной группой]

Между тем ноги сами принесли меня к вполне узнаваемым местам. Новички сюда редко заходят - далеко от деревень и достаточно опасно, но иногда группы получают задания что-либо отыскать или добыть в 'Тёмном лесу'. Теперь ещё несколько километров пути до очередного значимого в моей судьбе пункта. Вот и знакомый ручеёк, нужно подняться по нему до самого истока. Стараясь лучше закрепить навыки хождения по лесу, внимательно осматривал окрестности и землю, куда наступала моя нога. Пусть это немного увеличивало время пути, зато уменьшало вероятность встретить агрессивного моба.

Восприятие +2, всего 14.

Как всегда неожиданно выскочило перед глазами системное сообщение, когда я увидел цель своего пути - маленький родничок, бьющий из-под корней большой ёлки, растущей внизу крутого склона. Опустив руки в холодную воду, поднёс их ко рту, делая полный глоток.

Вами обретено родство со стихией воды (справка). Теперь вы способны лучше чувствовать находящуюся поблизости от себя воду. Любые ваши действия с водой и водной стихией стали эффективнее. Текущее значение +1%.
Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'водостойкость'. Теперь любой урон от проявлений воды или водной стихии стал немного меньше.

Ого! С какой стати такие 'подарки'? Простой лесной родник никак не тянет на исключительно редкий стихийный первоисточник. Опять ничего не понимаю. Так, а если применить распознавание...

-> 'Живая вода'. Класс - 'стихийное'. При употреблении внутрь в достаточном количестве даёт 'благословение жизни' III степени сроком на 24 часа.

Неверяще помотал головой, после чего сделал ещё три глотка холодной воды.

На вас наложено благословение жизни III степени сроком действия 24 часа. Вторичная характеристика 'регенерация здоровья' +100%. Вторичная характеристика 'выносливость' +30%

Поздравляем, вами открыта вторичная характеристика 'регенерация здоровья'. Теперь вы быстрее восстанавливаете потерянное здоровье естественным образом. Текущее значение 1 единица восстановленного здоровья в минуту, без учёта действия повышающих факторов.

Про этот родничок я раньше уже знал, потому-то так сильно и стремился к нему. Вот только он прежде имел несколько худшие качества воды и тем более не являлся 'стихийным', хотя как раз давал некоторую стойкость к стихии воздуха и холоду, в частности. Сейчас же нужного эффекта нет, но двукратное повышение регенерации здоровья куда ценнее. Вылив имеющуюся в тыквенной фляге воду, полностью заполнил её из родника. 'Живая вода' хранится всего лишь пару суток, но иметь её под рукой очень полезно. Ибо у неё есть не только показанные системой полезные свойства. Пока я тихо занимался своими делами, обстановка в округе как-то совершенно незаметно изменилась.

Незаметность 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 15% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 15.

Тайное перемещение 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 10% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 10.

Стальная воля 40/40. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +40% эффективности действий в сложных ситуациях.

Сразу три выскочивших перед глазами системных сообщения заставили мгновенно замереть на месте и практически прекратить дышать. Что может означать их появление, думаю, уже не требуется пояснять. И я, похоже, догадался, на что ориентируется прирост 'стальной воли'. Нужно совершать совершенно обычные действия там, где тебе грозит смертельная опасность, просто не обращая на это внимания. Возможно, я и ошибаюсь, но иной логики пока не вижу. Добавив везде, где необходимо единички талантов, пригнулся к земле и стал пристально оглядываться по сторонам.

Восприятие +2, всего 16.

'Блин! Да что же это такое!' - мысленно выругался про себя,

обнаружив буквально под соседней ёлкой тёмно-бурую кучу, которую прежде посчитал обычной землёй. Вот только куча эта едва заметно, то приподнималась, то опускалась в такт неглубокому дыханию. И над ней вскоре появилась ярко красная надпись: 'Медвежуть' МБ 10-10.

Мест-Босс! Охренеть, я опять умудрился незаметно для себя влезть в агро-зону сильного моба. Причём, в имеющихся условиях мне его не забить при всём желании. Он гарантированно окажется проворнее меня, а мне хватит всего одного удара его когтистой лапы, ибо по силе тот не уступит монстру пятидесятого уровня, а какой-либо брони, или устойчивости к физическим повреждениям у меня пока нет. Короче, рисковать в попытке первым стукнуть его по голове не стоит. И опять монстр не сумел обнаружить моего присутствия, хотя до этого умудрился отправить на перерождение немало игроков. Десятый уровень элитарности другим способом он бы не получил, максимум - третий-четвёртый. Тут он вообще получается бессмертный. Забить его нереально даже большой толпой, а в ловушку с кольями он не полезет. Судя по движению ушей, видимая глазами крепость медвежьего сна весьма обманчива. Медленно отползая от зверя, поднял до тридцатки 'тайное перемещение', всё остальное повышаться уже не захотело: фактор риска достиг предельного для них уровня. Отползя в сторону, поднялся над лесным распадком, где обнаружил небольшую поляну, со сваленными около неё древесными стволами и хорошо замаскированную медвежью берлогу. Окинув ближайшие окрестности внимательным взглядом, понял - никуда дальше идти не стоит. Здесь именно то место, где можно попытаться пережить ночь, стоит лишь дождаться когда 'Медвежуть' вылезет из-под ёлки и заберётся в берлогу. А это обязательно произойдёт, когда начнёт холодать. Если не лезть к нему целенаправленно, то до утра он оттуда точно не выберется, несмотря на любой шум - такова его логика действий. Ночью как бы наступает зима, а зимой медведи спят. В игре же они так делают каждый день. Но главным аргументом, приведшим к такому решению, стали поваленные деревья, которые пойдут на дрова для костра. Наверняка кто-то из игроков пытался забраться на них, убегая от разъярённого Мест-Босса, забыв о его недюжинной силе. Жалко из потерянных ими предметов ничего нельзя найти: через пару суток они тоже исчезают, за исключением 'редких' и выше. Те валяются на земле ещё дольше. А ещё бы неплохо влезть в берлогу - там наверняка ведь что-то спрятано. Замаскировав сумку с вещами под вывороченной из земли корягой, снова спустился в распадок и осторожно осмотрел лёжку медведя. Тот пока не собирался

вылезать из-под ёлки, потому можно рискнуть. Эх, не люблю лазать по земляным норам, но любопытство оказалось сильнее страха и брезгливости. Ночного зрения у меня не открылось, зато руки нащупали какой-то небольшой металлический предмет.

Восприятие +4, всего 20.

Откуда столько за один присест? Бежать-бежать - мгновенно подсказало неприятное чувство снизу спины. Быстро выбравшись на поверхность, постарался как можно скорее и незаметнее пробраться к краю поляны и упасть на землю. Вовремя! 'Медвежуть' выбрался из-за деревьев и недовольно поводив мордой в разные стороны, принюхиваясь к воздуху, в конечном итоге неторопливо направился в сторону своей берлоги. Мой запах он явно засёк, но уровня его 'восприятия' не хватило для чего-либо большего. 'Фух...' - с некоторым трудом перевёл дух, когда он скрылся с глаз долой. Теперь осталось подождать сообщения о наступлении вечернего похолодания и можно спокойно приступать к реализации следующей части моего плана. А пока стоит попытаться опознать предмет, найденный в логове зверя, благо руки ощущают его явную необычность, всё равно делать больше нечего.

-> 'Пряжка ремня Мастера-Охотника' Класс: 'легендарное'. Вес: 0,08 кг, прочность: 999/1000.

Лишь с тридцать второго раза удалось произвести опознание, причём, скорее всего неполное, благо усталость спадала прямо на глазах благодаря всем наложенным на меня сейчас позитивным эффектам.

Распознавание вещей 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (20 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 80% - 'редкое', 15% - 'уникальное', 0,3% - 'легендарное', 0,03% - 'эпическое'.

Ничего себе! Когда это видано, чтобы 'легендарки' в 'детском саду' встречались? И пусть не сами 'легендарки', а некоторые их составные части. Но учитывая появление в здешних краях исключительно сильных Боссов, это уже не кажется совершенно невероятным. Более того теперь стоит непременно поискать в окрестностях, наверняка найдутся и другие запчасти, а может и что-то целиком. А ремень можно попытаться и восстановить,

благо всё необходимое для его воссоздания при мне есть. Только пока браться за такую работу рановато, на неё времени много уйдёт. Пока же можно потренироваться на чём-либо более простом. К примеру, есть неплохой шанс починить трофейные сапоги-скороходы, учитывая мои достижения 'Золотые Руки' и 'Мастер-Эпик'. Если я всё правильно понимаю, их должно гарантированно хватить для работы с вещами класса 'редкое', пусть система об этом ничего и не написала. Заодно проверим некоторые свои догадки.

Сняв и положив перед собой сапоги - попытался их ощутить своим талантом 'чувства материала'. Так, есть некоторое ощущение тепла, но не более того. Теперь достаём одну полосу кабаньей кожи - уже теплее и руки почти чешутся. Ага, кажется я на правильном пути. Теперь осталось развернуть набор инструментов мастера по коже - есть! Идея в голове уже давно просится наружу, срабатывает 'творческое безумство', заставляя мои руки совершать многочисленные действия. Я сам лишь наблюдаю, как они аккуратно вырезают ножом совсем тонкие полоски кожи, как сплетают из них нечто напоминающее нить-косицу, ещё отрезаются полоски кожи, уже какой-то фигурной формы, теперь игла в моих пальцах замелькала с невероятной скоростью сначала над одним, затем над другим сапогом. Иногда рука хватала шило и что-то прокалывала им. А главное - все это происходило без единого звука! Затем мне ужасно захотелось выложить из инвентаря кабанью кость и приступить к быстрой разделке её на отдельные фигурные пластины ножом. Полученные пластины тоже исчезли в мелькании рук и иголки. Когда же я вынырнул из творческого процесса, в который неожиданно превратилась попытка ремонта, то передо мной предстало совсем иное изделие, чем было изначально. Сапоги сапогами и остались, но их внешний вид сильно преобразился. Только с девятой попытки распознавание смогло их определить:

-> 'Сапоги-скороходы Мастера-Охотника'. Класс: 'легендарное'. Вес: 1,6 кг. Прочность: 230/230. Защита: голень: 8, стопа: 18 (физическая). Защита от негативного воздействия всех стихий на стопу и голень: 5. Дополнительный эффект к характеристике 'скорость бега' +50%, Выносливость при беге +25. 1 слот для экипировки оружия типа 'нож' или 'кинжал'. Дополнительное качество - оставляемый след на земле исчезает в 3 раза быстрее. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные свойства и качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

И сразу же за этим посыпались градом новые 'плюшки':

Рукоделие 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 10%.

Поздравляем, вами открыт талант 'работа с кожей'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий.

Поздравляем, вами открыт талант 'работа с костью'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий.

Работа с кожей 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 10%.

Работа с костью 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 10%.

Поздравляем, вами открыт талант 'совмещение материалов'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования разного типа материалов для создания из них новых и ремонта потрёпанных изделий.

Совмещение материалов 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 10%.

И на закуску:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Забытые Легенды'. Своими руками вы воссоздали предмет из легенды, которую все давно позабыли. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: увеличение любого вашего таланта по выбору до максимального значения.

Ох, как сильно, ну просто глаза и мысли от такого богатства разбегаются. И куда вкладывать полученные очки характеристик - совершенно непонятно. Увеличивать жизнь сейчас не так актуально, попробую пережить ночь с уже имеющимся запасом. Но некоторые таланты вполне заслуживали дальнейшего развития.

Стоило лишь вспомнить про ночь, как она дала о себе знать:

Внимание!!! Критическая ситуация!!! Приближается ночь и с небес на землю опускается темнота и ночная прохлада. Желаем вам успеть укрыться в тёплом жилье, дабы не пострадало ваше здоровье. До наступления критического уровня холода осталось 30 минут.

А вот теперь требуется срочно суетиться. Обеспечившим меня удобным топориком игрокам выношу отдельную устную благодарность. Посмертно. Без топора пришлось бы потратить значительно больше сил и времени, что сейчас весьма критично. Тогда бы мне точно пришлось искать другое место и массово собирать валежник, а горит он в шесть раз быстрее и в три раза хуже отделённых от целых стволов веток. Опять игровые условности, призванные убрать излишнюю халяву. Хочешь получить нормальные дрова - изволь их нарубить, прикладывая немало сил. Да и подходящим инструментом сначала обзаведись. Быстро обрубаю тонкие ветки с поваленных стволов, затем срубаю более толстые ветки уже у самого ствола. Несмотря на отсутствие соответствующих талантов, моей силы и 'стальной воли', благо 'ночная прохлада' гарантирует повышенную сложность ситуации, вполне хватает для быстрого разрушения прочности веток за пару-тройку ударов. За стволы же пока лучше не браться - их можно колотить до бесконечности, пока не прокачены оружейные или инструментальные таланты. Впрочем, через десять минут работы, когда дров стало вполне достаточно для разведения костра, выскочили долгожданные сообщения:

Поздравляем, вами открыт талант 'рубящее оружие' (топоры, мечи, сабли)! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данных типов оружия и вероятность нанесения им критических ударов. Текущее значение 1%.

Поздравляем, вами открыт талант 'дровосек'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры'. Текущее значение 1%.

Но я не остановился, быстро наращивая запас дров, дабы его хватило на ночь, одновременно внимательно посматривая за временем. Свежие таланты выросли до десятки, но продлевать их вложением единиц таланта я не собирался. Не моё это оружие нынче.

Теперь требуется развести огонь. Разрубаю одну толстую

ветку вдоль волокон, выковыривая в каждой части небольшое углубление 'ножом скорняка'. Топором такие углубления сделать почти невозможно: он начнёт быстро разрушать общую прочность деревяшки, а не изменять её форму - для этого требуется подходящий инструмент. В принципе, можно обойтись и без этих углублений, но с ними надёжнее. А дальше достаётся 'детский лук', прямая тонкая палочка и кусок ткани, отрезанной от своей первой рубашки. Ткань - это ключевая часть моей технологии получения огня. Если в реальном мире легко сделать смычковое огниво, добывающее огонь за счёт интенсивного трения вращающейся деревяшки об другую статичную деревяшку-основание, то здесь так не получится. Можно сколь угодно долго крутить палку - всё без толку. Но если попытаться просверлить такой конструкцией сухую ткань - она как раз и вспыхнет. Когда-то давно я случайно обнаружил этот эффект, пытаясь в этих же краях самостоятельно сделать себе рюкзак, не имея для этого подходящих инструментов. Ткань была, кожа тоже, а вот проделать в ней аккуратные отверстия оказалось нечем. Тогда мне и пришла в голову идея сделать простейший сверлильный станок со смычковым приводом. Правда, получить отверстия не удалось, зато обнаружился интересный эффект возгорания.

Заведя палочку в петлю тетивы, прижал её с двух сторон деревянными чурбаками с углублениями. В нижнем углублении оказался зажат сложенный втрое кусок ткани. Прижав палочку с концов, стал быстро-быстро тянуть смычок то в одну, то в другую сторону. Палочка стала вращаться, выделяя тепло за счёт трения своих концов. Только вот ткань почему-то категорически не хотела вспыхивать, как я ни старался.

Получен урон: 0.01 (холод)

'Ну, вот и всё!' - влезла в голову досадная мысль, добавив пессимизма: - 'Все твои труды и старания оказались напрасны, а радости и успехи мимолётны'. И пусть урон пока ещё мал, но это вскоре изменится, блин, к 'лучшему'.

Получен урон: 0.01 (холод)

Только я не терял остатков надежды, продолжая свои попытки добыть огонь трением.

Получен урон: 0.01 (холод)
-
-
Получен урон: 0.02 (холод)

Пора срочно глотать эликсир, временно усиливающий 'регенерацию', имеющихся 2-х единиц прироста здоровья в минуту уже не хватает для компенсации получаемого ежесекундно урона. Так можно ещё ненадолго отсрочить неизбежное. Еда тоже немного добавляет, потому срочно заглатываем куски мяса и какие-то варёные овощи, практически не пережевывая.

Вот уже нет четверти шкалы здоровья, а я всё не прекращаю судорожных попыток запалить тряпку. И старания, кажется, начинают окупаться - мой нос уловил едва заметный запах дыма.

Получен урон: 0.03 (холод)
-
-
Получен урон: 0.04 (холод)

Вдруг неожиданно тряпка вспыхивает ярким пламенем, которое перекидывается на деревяшки, а я, обжигая руки, кидаю огненный комок в кучу заранее сложенных дров, которая тут же вспыхивает небольшим костерком. И только после этого с изумлением смотрю, как отреагировала система на мои действия:

Стальная воля 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +50% эффективности действий в сложных ситуациях.

Получен урон: 1 (огонь)

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Наперекор

Стихии'. Не имея специальных средств и возможностей, одним лишь своим умом и упорством вы смогли призвать проявление стихии противоположной другой в месте сосредоточения её силы. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: увеличение любого вашего таланта по выбору до максимального значения.

Вами обретено родство со стихией огня (справка). Теперь вы способны лучше чувствовать находящийся поблизости от себя огонь. Любые ваши действия с огнём и огненной стихией стали эффективнее. Текущее значение 1%.

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'огнестойкость'. Теперь любой урон от проявлений огня или огненной стихии стал немного меньше.

'Вот дурак!' - мысленно выругался от проявившегося чувства едкой досады. Мог бы сразу догадаться, что превратившийся в 'стихийный' родник, жуткий 'Медвежутка' и его берлога, а также все ближайшие окрестности являются связанными воедино. Местом силы воды. А я здесь решил огонь добывать с помощью весьма нетривиальных средств. Тут ведь даже обычное огниво не должно сработать, а специализирующиеся на огне маги - потерять три четверти силы своих заклинаний. В очередной раз меня спасла от неминуемой гибели 'стальная воля' и баранье упрямство. А теперь нужно срочно вложить единичку нераспределённых характеристик в 'жизнь', дабы полностью восстановить просевшее на пять шестых здоровье. Ещё один секрет, о котором многие знают, правда, немногим удаётся воспользоваться. При увеличении с помощью свободных баллов 'жизни' шкала здоровья полностью восстанавливается, как при воздействии магического заклинания полного исцеления. В бою подобные финты провернуть не удастся, зато в менее критических ситуациях или отдыхая между схватками вполне. Другой вопрос - обычному игроку ждать кризисной ситуации и не усилить себя перед боем, если есть такая возможность, и в голову не придёт. Я же специально не вкладывал ничего из полученных с достижениями очков именно для такого случая.

Дело сделано и можно отдохнуть? Как бы не так! Рядом с горящим костром образуется условно-тёплая зона, и негативное воздействие холода временно прекращается. Но это ненадолго. Если кто-то сидел в холодную погоду у костра, тот прекрасно знает на своём опыте ситуацию, когда со стороны огня телу жарко, а с другой стороны - холодно. В игре всё существенно усугубляется. Когда холод достигнет уровня полной единицы

ущерба в секунду, то мне придётся прижиматься совсем близко к огню, дабы оставаться в 'нулевой зоне'. Вот только она совсем узкая, и я стану получать небольшой ущерб, как от холода, так и от огня. Да и ощущения при этом будут весьма далеки от приятных - можете представить, как вас жарят и замораживают одновременно с разных сторон. Под утро холод достигнет ущерба в три единицы за секунду, потому придётся сильно постараться удержаться на грани в течение весьма продолжительного времени. Хорошо хоть сейчас мелкие ошибки не убьют сразу. Так, запас дров достаточен, но нужно не забыть снять с себя все горючие вещи - близкое воздействие огня негативно влияет на их прочность. Лишь сапоги можно оставить: у них имеется четырнадцать единиц стойкости ко всем стихиям, для моего костра должно хватить с приличным запасом, ибо у него урон не должен превышать десятки в секунду. А теперь сидим и терпим, периодически подбрасывая дрова в пламя.

Получен урон: 0.05 (холод)
Получен урон: 0.05 (огонь)
Жизнь +1, всего 29.
Регенерация здоровья +1, всего 2.
Получен урон: 0.05 (холод)
Получен урон: 0.05 (огонь)
-
-
Получен урон: 0.05 (холод)
Получен урон: 0.05 (огонь)

Ночь уже давно перевалила за середину, и наступают самые холодные предутренние часы. Мне пока удаётся удерживаться без применения крайних мер. Всего лишь терпеть жар и холод, крепко стиснув зубы, мысленно повторяя, что это не реальность, а наведённые на мозги цифровые иллюзии. Зато сами собой подрастают важнейшие характеристики персонажа:

Получен урон: 0.1 (холод)
Получен урон: 0.1 (огонь)
Жизнь +6, всего 35.
Регенерация здоровья +6, всего 8.
Стальная воля 60/60. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +60% эффективности действий в сложных ситуациях.
Получен урон: 0.1 (холод)
Получен урон: 0.1 (огонь)

-
-
Получен урон: 0.15 (холод)
Получен урон: 0.15 (огонь)

Как же трудно удерживаться на последних каплях здоровья, дабы начинала расти 'жизнь' и 'регенерация здоровья'. Но чем дальше - тем сложнее это делать, а трофейные эликсиры уже закончились. И лишь 'стальная воля' не даёт опустить руки. Продляю.

Получен урон: 0.3 (холод)
Получен урон: 0.3 (огонь)
Жизнь +10, всего 45.
Регенерация здоровья +10, всего 18.
Стальная воля 70/70. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +70% эффективности действий в сложных ситуациях.
Получен урон: 0.3 (холод)
Получен урон: 0.3 (огонь)
-
-
Получен урон: 0.4 (холод)
Получен урон: 0.4 (огонь)

'Терпим-терпим, я справлюсь, обязательно справлюсь!' - мысленно подбадриваю себя, глядя на подскочившие в самый последний момент показатели. Регенерация вместе с дополнительным благословением было смогли полностью компенсировать получаемый ущерб, но так продолжалось недолго. А терпеть неприятные ощущения становится всё сложнее. Особенно огонь - он уже жжется весьма больно. 'Так, а если попробовать плеснуть на себя 'Живой воды' из фляги', - пришла мне в голову интересная идея.

Получен урон: 0.5 (холод)
Получен урон: 0.5 (огонь)
Жизнь +12, всего 57.
Регенерация здоровья +12, всего 30.
Стальная воля 80/80. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +80% эффективности действий в сложных ситуациях.
Получен урон: 0.5 (холод)
Получен урон: 0.5 (огонь)

И в этот момент лью на себя сверху воду:

Получен урон: 1 (холод)
Получен урон: 0.01 (огонь)

Ааа... что в лоб, что по лбу! Только лишняя сотая доля прибавилась. Совсем забыл, что вода, сдерживая стихию огня, наоборот усиливает воздух, к действию которого относится урон холодом. Но, похоже, система решила вознаградить мои эксперименты над собой:

Вами обретено родство со стихией воздуха 1/10 (справка). Теперь вы способны лучше чувствовать воздушные потоки. Любые ваши действия с воздухом и воздушной стихией стали эффективнее. Текущее значение 1%.

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'стойкость к проявлениям воздушной стихии'. Теперь любой урон от проявлений воздуха или воздушной стихии стал немного меньше.

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Три Стихии'. За одни сутки вы смогли обрести родство сразу с тремя стихиями, чего никому до вас не удавалось. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда - характеристики стойкости к отдельным видам и проявлениям стихий преобразуются в одну общую ауру стихийной стойкости.

Внимание!!! Потеряна третичная характеристика 'водостойкость'.

Внимание!!! Потеряна третичная характеристика 'огнестойкость'.

Внимание!!! Потеряна третичная характеристика 'стойкость к проявлениям воздушной стихии'.

Поздравляем, вами открыта третичная характеристика 'аура стихийной стойкости'. Теперь любой урон от проявлений всех стихий стал немного меньше.

Но радоваться пока рано. Максимум утреннего холода ещё не прошел, а вода быстро высохла.

Получен урон: 0.8 (холод)
Получен урон: 0.8 (огонь)
Жизнь +18, всего 75.
Регенерация здоровья +18, всего 48.

Стальная воля 90/90. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. +90% эффективности действий в сложных ситуациях.

Получен урон: 1 (холод)

Получен урон: 1 (огонь)

Стихийная стойкость +1. Естественное рассеяние аурой 1 единицы стихийного урона.

Получен урон: 0.01 (холод)

Получен урон: 0.01 (огонь)

Ура!!! Получилось!!! Смерть от холода мне этой ночью не грозит. Впрочем, дров для костра подозрительно маловато, их может и не хватить пересидеть ещё три утренних морозных часа. Но методику борьбы с негативными природными факторами уже удалось вполне отработать. Потому достаточно просто немного отодвигаться в сторону от огня и потерпеть сковывающий тело и ломающий кости, если судить по собственным ощущениям, холод ещё немного.

Получен урон: 2 (холод) 3-1(стихийная стойкость)

Жизнь +12, всего 87.

Регенерация здоровья +12, всего 60.

Стихийная стойкость +1. Естественное рассеяние аурой 2 единицы стихийного урона.

Стальная воля. +100% эффективности действий в сложных ситуациях.

Получен урон: 1 (холод)

-

-

Получен урон: 1 (холод)

Стихийная стойкость +1. Естественное рассеяние аурой 3 единицы стихийного урона.

Всё, теперь уже действительно всё, и большего из ситуации не выжать, если только полезть в сам огонь. А это неплохая идея, хотя жариться заживо весьма неприятно. Полный коктейль ощущений, а у меня нет никаких внешних фильтров, не тот тип учётной записи. Но для дальнейшего выживания терпеть крайне необходимо, благо только так можно догнать 'здоровье' до предельной сотни, как и регенерацию, учитывая продолжающееся действие критической ситуации. Сняв с себя вообще все предметы, стал медленно залезать в пламя, чувствуя кожей его обжигающее касания и отмечая постепенно возрастающий урон, внимательно отслеживая шкалу здоровья и дожидаясь нужного

сообщения, которое всё не торопилось появляться. Как только здоровье сливалось практически в ноль, делал шаг назад и ждал его естественного восстановления, благо теперь оно росло прямо на глазах. В конечном итоге, мои мучения и самоистязания система всё же решила вознаградить, явно смилостивившись над очередным закоренелым мазохистом:

Получен урон: 7 (огонь) 10-3(стихийная стойкость)
Жизнь +23, всего 100 (кап).
Регенерация здоровья +40, всего 100 (кап).
Стихийная стойкость +7. Естественное рассеяние аурой 10 единиц стихийного урона.

Огонь мгновенно прекратил обжигать, беззлобно лаская мои голые ноги. Вот теперь можно действительно радоваться, пытаясь подпрыгнуть до небес. Сотня здоровья и столько же регенерации. И пусть все паладины удавятся от зависти. Им нечто подобное даётся лишь на недолгие мгновения боя с последующими откатами. Впрочем, для них в те моменты обычные ограничения не действуют, всё зависит от силы божественной связи, потому и здоровье может прыгать значительно выше сотни, как и другие параметры.

Небо на востоке уже окрасилось розовыми полосами, но мне ещё требовалось дождаться системного сообщения об окончании ночи, после чего искать подходящее место для сна, иначе можно получить сильный дебаф*. Дабы не терять напрасно время, решил в очередной раз заняться творчеством, благо параллельно с борьбой за собственное выживание иногда думал, что можно сделать с 'легендарной' пряжкой от ремня. Даже внешний вид самого ремня пару раз перед глазами проявлялся, но тогда было совсем не до него. Нарубив ещё немного дров, накормил ими почти погасший костёр - дополнительный свет мог пригодиться. Утоптав ровную площадку, выложил перед собой пряжку, второй кусок кожи кабана, ещё одну его кость и набор инструментов. Руки уже ощутимо чесались, но чего-то явно не хватало. Положил рядом топорик - нет, он здесь лишний, отправляю обратно в инвентарь. Лопата тоже здесь не нужна, а вот точило... Да, так и есть, стоило лишь достать его, как по телу прокатилась волна возбуждения, а руки сами потянулись к материалам и инструментам. Снова я резал тонкими полосками кожу и сплетал из неё нити, снова кость превращалась в тонкие пластинки, в которых чуть позже возникали сквозные отверстия. Затем пластинки обтачивались на точиле, подравнивались ножиком, а в

конце аккуратно пришивались к толстой полосе кожи. На подготовленную основу вешались кожаные петли и карманы, и только последним действием стало крепление к полученному ремню пряжки, вытащенной из медвежьей берлоги. Костёр успел прогореть, а солнечные лучи показаться над верхушками деревьев. Теперь оставалось лишь узнать, что же у меня получилось:

[* Дебаф - жаргонное слово, обозначающее проклятье или какое-либо иное ухудшения личных параметров]

-> 'Поясной ремень Мастера-Охотника'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,19 кг. Прочность: 260/260. Третичная характеристика аура естественной физической стойкости: 6. 1 слот для экипировки короткого оружия, 1 слот для длинномерного оружия, 5 карманов под слоты быстрого доступа эликсиров. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Естественно, подросли и те таланты, которые я продлил до этого. С таким количеством больших достижений, вываленных системой на мою голову, очки таланта можно не сильно экономить. Кстати, за второй предмет никаких особых бонусов не дали. Получилось сделать сетовую вещь и хватит с тебя.

Раскидав остатки прогоревшего костра, и по возможности спрятав следы своего присутствия, стал дожидаться завершения критической ситуации, отойдя подальше в лес. Пробудившийся 'Медвежуть' может сильно обидеться, узнав о том, что происходило ночью на его поляне. В его желании найти наглеца, осквернившего огнём место силы воды, можно даже не сомневаться. Но раз он является Мест-Боссом, то далеко от родника не отойдёт. В отличие от медведя из реального мира ему искать пропитание не требуется - максимум он может перекусить каким-либо не слишком осторожным игроком.

Поздравляем, вы благополучно пережили критическую ситуацию, связанную с ночным холодом. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их при случайной гибели и последующего возрождения.

Наконец-то. Уже заждался. Однако система решила в

очередной раз чем-то отметить меня:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Мастер-Охотник'. Вы доказали не только способность справляться с самыми сильными обитателями леса в одиночку, но и умение жить с ними бок о бок не нуждаясь в комфортном жилье и помощи людей. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: по вашему выбору один предмет из 'легендарного' сета 'Мастер-Охотник' или одноразовый артефакт 'Оверкап', открывающий возможность развития себя за пределами возможного.

Тут и думать нечего, выбираю артефакт! Если мне не изменяет память, за всю историю игры было получено то ли три, то ли четыре 'Оверкапа'. Такая неопределённость происходит из-за того, что точно известно только о двух воинах и одном маге, имеющих постоянные личные параметры выше официального предела. Впрочем, артефакт открывает возможность поднять исключительно основные характеристики, причём всего лишь вдвое.

Желаете ли вы использовать на себе артефакт 'Оверкап' (все параметры автоматически сохранятся)? Да/нет.

Естественно 'Да'!

Артефакт 'Оверкап' разрушается, передав вам свою внутреннюю суть.
Поздравляем, ваш предел личного развития основных характеристик расширен вдвое.
Каждая основная характеристика +10.

Оп-па, а про лишнюю десятку ко всему никто не говорил. С другой стороны, кто же свои характеристики всем подряд показывает? Разве только дураки или при трудоустройстве в клан. Но кланы сами стараются скрывать от всех посторонних информацию про тех, кто на них работает, заставляя всех подписывать соглашение о неразглашении подобной информации. Наверняка и самих 'Оверкапов' добыто куда больше, чем об этом догадываются обычные игроки.

Теперь осталось полюбоваться заработанным великолепием и подумать, где теперь прятаться от людей:

Имя: Драз. Полное имя: Драз Овид. Социальный статус: 'юниор'. Уровень 0. Опыт 0/10 (10011 инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Базовые характеристики:
Жизнь - 110
Сила - 24
Подвижность - 24
Восприятие - 30
Нераспределённых очков характеристик - 29
Вторичные характеристики:
Ореол славы - 26
Выносливость - 50 (экипированный предмет)
Ловкость - 10
Скорость бега - 5
Регенерация здоровья - 100
Третичные характеристики:
Аура стихийной стойкости - 10
Аура физической стойкости - 6,6 (экипированный предмет)
Таланты:

Незаметность 30/40. Штраф восприятия наблюдателей 15% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 15.

Тайное перемещение 20/30. Штраф восприятия наблюдателей 10% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 10.

Стальная воля. +100% эффективности действий в сложных ситуациях.

Распознавание вещей 26/30. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (30 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 98% - 'редкое', 27% - 'уникальное', 0,8% - 'легендарное', 0,06% - 'эпическое'.

Рукоделие 20/30. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 20%.

Чувство материала. Увеличивается вероятность обнаружения материалов с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Творческое безумство. При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях.

Военная хитрость 10/20. Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 10%.

Дробящее оружие 10/20. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 10%.

Боевая ярость, аура стойкости' IV класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +20, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /2, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 40%. Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час.

Сбор трофеев 40/50 Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (30 бонус за 'восприятие') для уровня 1-9; 35% - 10-19; 23% - 20-29; 5% - 30-39; 0,5% - 40-49; 0,05% - 50-100.

Работа с кожей 20/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 20%.

Работа с костью 20/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 20%.

Совмещение материалов 20/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 20%.

Рубящее оружие 8/10. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 8%.

Дровосек 8/10. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 8%.

Незадействованных очков таланта - 90; бустер кап - 2.

Родство со стихиями:

Вода - 2

Огонь - 5

Воздух - 3

Посмотрели, порадовались и закрыли окно. Ведь, с одной стороны - мы тут сейчас наблюдаем жутчайшего монстра нулевого уровня с параметрами, которые иной 'сотке' и не снились, а с другой - всё это смех и слёзы по сравнению с более-менее сбалансированным клановым боевым отрядом, который на регулярной основе подобных монстров с лёгкостью распускает на ценные ингредиенты. Но если никуда не торопиться, в 'детском саду' другие игроки мне более не страшны. Даже если они вызовут модератора игры - хватит сил спрятаться или сбежать. Модераторы далеко не всемогущи, как некоторые считают, особенно если не могут позвать себе на помощь стражу или

других игроков. Их арсенал ограничивается аурой стойкости в сто единиц против всего, самым обычным оружием или магией, а также особым жезлом, на два часа выключающим возможность нанесения урона со стороны того игрока, на кого он был наведён и активирован вместе с полным обнулением его выносливости. Но опять же, 'жезлы закона' работают только недалеко от человеческого жилья, в лесу они совершенно бесполезны. Так сделано специально, дабы обличённые властью не сильно зарывались из-за чувства собственной безнаказанности, но это не особенно-то помогло, если рассмотреть мой персональный случай. Только в особых административных зданиях модераторы игры получают практически абсолютные права вершить чужие судьбы. Но мы уже учёные, знаем, куда лучше никогда не попадать.

Вторая глава.

Едва я завершил любование собой, как система вернула меня с небес на грешную землю:

Внимание!!! На вас наложено ослабление 'Последствия бессонной ночи'. Все первичные и вторичные характеристики -50%. Для возвращения прежних показателей необходимо провести во сне 8 часов.

И действительно, в сон так и тянет. А с таким ослаблением куда-либо идти - не самое лучшее дело. Впрочем, а зачем куда-то идти? Если я правильно понял логику жизни этого места, то и здесь можно вполне неплохо устроиться. С моими-то талантами... Хех!

Дождавшись, когда 'Медвежуть' выберется из берлоги, недовольно пофыркает около остывшего кострища, не в силах найти след того, кто его оставил, и спустится к роднику продолжать дрыхнуть под дерево, проследовал за ним. Испив 'Живой водички' и заполнив ей флягу, нагло пристроился под соседней разлапистой ёлкой. Если медведю не хватает 'восприятия' для моего обнаружения, то игроков и вовсе можно не опасаться. Риск - да, но риск вполне оправданный, за который вполне можно что-то получить. И действительно, выспаться удалось превосходно, никто нас с медведем не побеспокоил. Едва я продрал глаза, как перед взором опять проявился 'привет' от системы сначала вполне ожидаемый:

Поздравляем, ослабление 'Последствия бессонной ночи'

благополучно рассеялось.

А за ним и кое-что новенькое:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Невидимка'. Несколько часов кряду вы беззаботно предавались сну бок к боку с агрессивным хищником, значительно превышавшим вас по силе, и остались им незамеченным. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: активное умение 'Невидимость'.

Что тут можно сказать? Дуракам везёт. Порой везёт по-крупному. Правда, обычно лишь до какой-то поры. Когда они совсем поверят в свою исключительность и неуязвимость, обычно приходит час расплаты. Но вообще-то у меня имелся расчёт получить, если не это, так что-то другое. Поступок вполне в духе Мастера-Охотника, в которого я постепенно превращаюсь. Следующий шаг - провести ночь в медвежьей берлоге вместе с самим медведем. Вот только это уже действительно за гранью. Однако подарок системы оказался с изрядным 'душком', ибо любое активное умение очень дорого обходится:

Вами обретено активное умение 'невидимость' 1/10! (справка) Теперь вы способны на некоторое время становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия. Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве. Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения. Время действия умения на нынешнем уровне развития: 3 секунды. Откат после использования: 10 секунд.

Двенадцать единиц здоровья за три секунды? Порой лучше поймать несколько ударов, чем таким образом пытаться их избежать. И прокачивать умение придётся исключительно в боевой обстановке, то проявляясь у злого врага перед глазами, то снова пропадая из его поля зрения. Тут ни 'незаметность', ни 'тайное перемещение' не поможет - они действуют только до момента обнаружения противником, в бою совершенно бесполезны. Более того, они бесполезны и против особых талантов, которыми обладают следопыты и некоторые маги, в отличие от той же 'невидимости'. А мне категорически нельзя рисковать. О! Умения же развиваются очками таланта, значит можно сразу поднять его до максимального значения имеющимся

бустером.

Активное умение 'невидимость'. Дальнейшее развитие невозможно. Вы способны становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия. Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве. Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения. Время действия умения: не ограничено. Откат после использования: нет.

Вот это уже совсем иное дело. Хоть и надеялся на снижение затрат здоровья вместе с уровнем развития умения, но тут полный облом. Имея предельную сотню 'регенерации' я восстанавливаю ту же сотню пунктов здоровья за минуту. Удвоив эту характеристику с помощью 'Живой воды' или кого-либо близкого по свойствам эликсира здоровья - я получаю 3,33 единицы ежесекундного прироста. Или при активации умения 0,67 урона. Со ста десятью единицами жизни чуть более ста шестидесяти секунд полной невидимости. До трёх минут, конечно, немного не дотягивает, но и за отпущенное время действия можно далеко убежать, тщательно запутав следы.

Выбрался из-под ёлки и для проверки активировал умение, прогулявшись перед самым носом дрыхнущего вполуха 'Медвежути'. Ноль внимания. Мысль щёлкнуть его по большому носу я отмёл как несуразную. Спокойно умылся в роднике, ещё раз отведав целебной водички, отправился наверх, более тщательно исследовать временно пустующую берлогу. И, как оказалось, совсем не зря. В том же месте, где раньше я нащупал пряжку от ремня, мои руки выловили из подстилки маленький диск на цепочке. Дальнейший поиск ничего не дал, потому выбрался к свету, дабы рассмотреть и распознать находку.

-> 'Медальон-знак Мастера-Охотника'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,0096 кг. Прочность: 170/170. Стойкость разума: 50. Одна любая основная характеристика +50% (изменяемо неограниченное число раз). При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

А по виду и не скажешь, что этот невзрачный кругляш из кости и чернёного серебра имеет такие выдающиеся характеристики. Стойкость разума - вообще редчайшее свойство среди амулетов. По крайней мере, на аукционе они

гарантированно не попадаются. А в некоторых случаях без неё вообще невозможно пройти: некоторые Боссы любят крепко задурить иллюзиями голову игрокам. Попадаются и те, кто способен ненадолго взять виртуальное тело под свой контроль и заставить бойца ударить в спины своим соратникам. Справиться с такими 'хитрецами' могут только паладины, их разум надёжно защищает Бог. В серьёзных торговых делах разум тоже требуется защищать, ибо имеется целый раздел тайной магии, используемый для незаметного оказания влияния и шпионажа. Выбрав, как это ни странно, характеристику 'жизнь', повесил медальон себе на шею. Теперь активной невидимостью можно пользоваться ещё дольше.

Не успев порадоваться новому приобретению, заметил приближение к поляне пары игроков. Они топали ну словно мамонты, хотя для самих себя явно считали, что перемещаются почти бесшумно. Впрочем, на валяющиеся под деревьями сухие ветки они не наступали, что выдавало в них не полных нубов*. И правда, девятый уровень у каждого самым прямым образом говорит о проведённом ими в игре времени. 'Ба, ребята, да я вас знаю!' - с некоторым удивлением мысленно заметил я, когда действительно узнал эту парочку. Это народ из того же клана, откуда недавно изгнали меня. Правда, у них на момент нашего знакомства имелся уровень далеко за семидесятник и просто огромное ничем не пробиваемое самомнение. Вкупе с махровым дилетантством и большим желанием потешить своё самолюбие за счёт кого-либо другого. В общем, в боевые группы я бы их категорически не брал, сольют весь рейд, кроме себя, хапнув весь опыт и ни с кем не поделятся. Меня они один раз именно так и прокатили. Как посмотрю, их сюда вербовать новичков сослали за 'особые заслуги', заставив качать новых персонажей с нуля. А теперь, судя по тёмно-бордовому цвету их ников, они целенаправленно пришли за мной. Естественно не для разговора за жизнь и воспоминаний славного боевого прошлого. Ну, пусть теперь попробуют сначала найти.

[* Нуб - жаргонное слово, обозначающее новичка]

- Вызывай! - тихо сказала высокая плотная фигура с ником Гормит более щуплому игроку над головой которого красовалось имя Рвуз, цифра '9', обозначающая уровень, и название клана 'Ализа'.

Если я свободно вижу название клана - значит, он не просто внёс меня в свой 'чёрный список', но и выкупил у администрации

официальное право охоты. Охоты как на дикого зверя, без всяких сантиментов и ложного гуманизма. Ведь не пожалели сотни 'желтых' монет. Это очень плохо. Теперь от них так просто не сбежать даже под невидимостью.

- Сейчас, - щуплая фигура на некоторое время застыла на месте, явно производя манипуляции с игровым интерфейсом.

Беззвучно открылся неприметный портал, выпуская на поляну третью фигуру. 'Модератор игры Арий' - подсветила его система, не показав ничего больше. А этого суку я запомнил надолго! Именно он меня тогда на суд затащил и его стоит благодарить за всё хорошее и плохое, что случилось со мной за последние дни. Жалко прибить не получится.

- Нашли? - спросил он явно расслабившихся при его появлении рекрутёров клана 'Ализа', в 'охотничьем списке' которого я сейчас благополучно пребывал.

- Указатель ведёт куда-то сюда, - ответил ему щуплый Рвуз. - При приближении к цели чувство направления пропадает.

- Всё правильно, жертве позволено прятаться от охотников на пятачке диаметром четыреста метров, - довольным голосом заявил модератор игры. - Но вы бы могли и попытаться поймать его, чтобы мне не приходилось долго ждать, у него ведь нулевой уровень против вашего девятого.

- Вам это точно известно? - удивлённо спросил Гормит. - По нашим сведениям он Рейд-Босса у Листвянки в одиночку завалил, когда собранная с двух деревень групповая пати благополучно вайпнулась*. Причём никто из них его там даже не заметил. Он умеет хорошо прятаться и ему кто-то помогает. Кто-то из ваших, кстати, иначе бы он не пережил ночь. Смотри - свежие следы костровища. Знать у него и рабочее огниво есть, а также куча полноценных 'банок жизни', иначе всё равно бы 'улетел'.

[* Вайп - жаргонное слово, обозначающее уход игроком на перерождение после своей гибели]

- Вы это серьёзно? - в голосе модератора появились насмешливые нотки. - У 'наших' к нему имеется много интересных вопросов. Сильно сомневаюсь в том, чтобы кто-то из них пошел против моего решения и моего права. Ну, если не захотят компенсировать личные убытки, всего каких-то пятьсот желтяков и ещё немного по мелочи.

- Серьёзно он вас кинул... - недоумённо заметил Рвуз.

- Благодаря его 'художествам' ваш клан вообще на двадцать тысяч влетел - хозяева сильно недовольны. Зря они решились на кое-какие тёмные игры в обход соглашений с нами, - Арий

негромко хохотнул. - Но 'шустрика' требуется непременно изловить и окончательно обнулить. И чем скорее - тем лучше. А если ему действительно кто-то помогает, мне очень хочется узнать кто.

- Вот ты его и лови! - Рвуз явно не горел желанием влезать в разборки между клановым директоратом и администрацией, после того, как ему озвучили порядок сумм, вокруг которых вертится конфликт с моим участием. - Мы своё дело сделали - на цель вывели, а так всё равно ему урона нанести здесь не сможем.

- Ой, какие вы хитрые ребятки, - модератор ещё больше повеселел. - До цели довели, хотя и не нашли её, а сами в кусты? Труса празднуем, да? Нет уж, у меня с вашим директором чёткие договорённости, потому вы сейчас станете делать всё исключительно по моему слову. Даже забудете дышать - если я того захочу.

- Но как мы его обнулим? - серьёзно замялся высокий крепыш. - Если ты даже как-либо снимешь здешнее ограничение на ПВП, то у нас при себе приличного оружия нет. Предлагаешь взять в руки корявые палки? А у него как раз что-то точно есть, коли он кокнул Рейд-Босса. Да и просто найти его нам может не хватить 'восприятия'.

- И откуда набралось столько идиотов на мою седую голову?! - картинно изобразил расстройство Арий, качая головой. - Ладно, вот вам 'семя зверя', быстро проглатывайте.

- Ой, что это? - удивлённо спросил крепыш Гормит после употребления маленького предмета внутрь.

- Не 'ой', а 'семя зверя', - модератор откровенно издевался над незадачливыми игроками. - Вы теперь временно превратились в оборотней. Цените - вы первые, эта штука когда-то не прошла тестирование на подопытных кроликах, и её зарубили. А теперь внимательно ознакомьтесь с появившимся у вас новым интерфейсом, перед тем, как я вам что-то стану объяснять.

- Неужели всё это правда? - удивлённо спросил щуплый игрок пару минут погодя. - И как долго оно действует? А почему этого нет в игре?

- Сколько вопросов, сколько вопросов, - Арию явно нравилось играть на публику, хотя её тут было откровенно маловато. - Начну с последнего - потому же, почему нет гномов, орков, эльфов и прочих 'сказочников'. Из-за воздействия эффекта 'полного погружения' на мозги, у трети игроков крыша со временем конкретно едет - здесь одно тело, в реальности другое. Другая треть подсаживается на заёмные ощущения как на тяжелые наркотики. Короче, и те и другие за пару месяцев игры в реальности становятся полными неадекватами, их из капсул

выпускать опасно. Потому у вас эта штука, кстати, её до ума так и не довели, в силу первой причины, действует до первого вайпа. У тебя, Рвуз, зверь - волк. Тридцатого уровня, элитный, если я ничего не забыл за давностью лет. Его 'восприятие' в пределе достигает сотни, в момент частичного слияния, понятно - меньше, но вполне хватит найти здесь кого угодно. Гормит, твой зверь - медведь. Пятидесятник, тоже непростой, кстати. Силушка в сотню и всё прочее как у Босса заметно выше среднего. От тебя никто не сбежит. А главное - едва вы активируете частичное слияние, то для системы превратитесь в мобов со всеми вытекающими. Крушите, ломайте, убивайте - никаких ограничений и никакой ответственности. Вот только постарайтесь удержаться на двух третях слияния. Если вдруг поднимитесь выше - сработает встроенная защита. Вы благополучно отправитесь на перерождение, а вместо вас появится соответствующий агрессивный зверь. Кто его тут станет убивать, если народ с какими-то десятками справиться не может? Теперь на счёт оружия. У тебя, Горм, что прокачено?

- Копья, топоры, - быстро ответил тот.

- Так, копья у меня нет, зато подходящий топорик найдётся... - с этими словами в его руке из воздуха появился очень неплохой по внешнему виду ухватистый топорик, который он передал крепышу вместе с крепким рукопожатием трансляции описания.

Модераторы имели сумку-артефакт типа 'пространственный карман' и могли таскать с собой множество всяких вещей. Подобные предметы изредка добывались из монстров и проскакивали на аукционе за ну очень большие деньги. Далеко не каждый клан мог позволить себе основное хранилище ценностей в виде такого артефакта. Правда, они тоже различались от одного к другому, самые простые имели серьёзные ограничения на количество хранимых предметов и чего-то ещё. Для игрока такое обстоятельство терпимо, а вот клановое хранилище уже не сделаешь. Разве только для самых больших ценностей.

- Ого, предельная 'уникалка'?! - возбуждённо воскликнул Гормит, ознакомившись с характеристиками полученного подарка. - И не жалко? Хотя тут прочности всего на пару ударов, да... - его лицо в мгновение кисло скривилось.

- Вот именно! - модератор явно оказался доволен произведённым эффектом. - Пару не пару, но на сотню-другую хватит, если им камни и металл не рубить, - добавил тот. - За починку ни один мастер не взялся, даже маги, что-то им там мешает, потому действительно не жалко.

- И ещё мне на него основных характеристик сильно не хватает... - ещё больше погрустнев, заметил крепыш, уже

собравшись отдавать полученное обратно.

- Частично обернёшься зверем - хватит, - хмыкнул модератор. - И не спорь, всё равно ничего другого для тебя нет.

- А мне? - возбуждённо спросил Рвуз. - У меня прокачаны ножи и луки... - ему тоже сильно хотелось нахаляву получить чего-либо ценного, пусть и не в самом лучшем состоянии.

- Ты вообще обойдёшься! - аукцион неслыханной щедрости быстро закончился. - Твоё дело найти беглеца, дальше можешь немного постоять в сторонке. И ещё. Когда завалите, снова вызывайте меня, если ему действительно помогают, вы не сможете ничего с него снять, кроме совсем уж откровенного барахла. Всё, время вышло, я ушел, жду вашего скорого вызова. И не вздумайте расстраивать меня - рискуете это не пережить! - модератор сделал шаг в сторону и исчез в мгновенно открывшемся портале.

Я же сразу смекнул, что пора срочно выбираться из своего убежища и как можно скорее драпать в глубину леса. Если одного монстра-оборотня я ещё при некоторой удаче смогу забить, то двоих одновременно - увы. И слова модератора о свойствах, даруемых игрокам 'семенем зверя', совсем не внушают оптимизма. От 'волка' не поможет моя маскировка, а вооруженному топором 'медведю' так и вообще нечего противопоставить. Натравить на них 'Медвежутя'? Бесполезно - при их объявленных уровнях забьют они его без всякой пользы для меня. С другой стороны, если попытаться их разделить и потом напасть по отдельности... вот это вариант и примем к исполнению, за неимением чего-либо лучшего.

Игроки не стали долго ждать, активировав своё зверское нутро, и бодро поспешили за мной. Вначале я рванул под покровом невидимости, а затем просто бежал, рассчитывая на растягивание погони, но при этом соблюдая возможную скрытность.

Скорость бега + 5, всего 10.

Тайное перемещение 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 15% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 15.

А погоня крепко села на хвост и не собиралась отставать. Но ближе двадцати метров пока не приближалась, выдавая себя треском веток и прочим шумом. На ходу совершаю манипуляции с интерфейсом, продлевая талант, который сразу же стал снова

возрастать прямо на глазах - так сильно сказывалась огромная разница между мной и преследователями в 'силе' и 'восприятии'. Мой резко обострившийся слух уловил приближение шума, потому попытался поднажать ещё, постоянно отслеживая происходящее за спиной.

Восприятие +4, всего 34.

Скорость бега +5, всего 15.

Тайное перемещение 40/40. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 20% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 20.

Загонщики теперь в каких-то десяти метрах сзади, но пока не видят меня. Сделав петлю, попытался запутать след и уйти в другую сторону, заодно продлив талант. Почти получилось - идущий по моему следу 'волк' не сумел быстро справиться с инерцией тела и мышления. Но успех оказался незначительным - меня снова нагоняли. Тем не менее, скорость бега постепенно росла:

Скорость бега +5, всего 20.

Тайное перемещение 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 40% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 40.

Несмотря на своё название, характеристика 'скорость бега' именно на скорость влияла не сильно. Если обычный игрок изначально бежит со скоростью 25 километров в час, то соответствующая вторичная характеристика прибавляет всего 0,3% за один пункт. Иначе бы тут некоторые не бегали, а летали. Низенько-низенько, впрочем. Характеристика больше влияет на стремительность и дальность коротких рывков и на выносливость именно при беге. Эх, жалко у моих нынешних противников с выносливостью, похоже, никаких проблем. А вот перевалившее за полтинник 'тайное перемещение' вышло на принципиально новый уровень. Закладываю ещё пару петель, раз в первый раз неплохо вышло.

Выносливость +5, всего 55 (50 экипированный предмет).

Вами открыта вторичная характеристика 'выносливость'. Теперь вы меньше устаёте при совершении каких-либо действий.

Скорость бега +5, всего 25.

Тайное перемещение 60/60. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 45% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 45.

А вот моя заёмная выносливость уже подошла к пределу, раз начала активно расти естественная. Замешкавшись при операциях с интерфейсом, чуть не пропустил появление противника прямо за спиной. Теперь меня точно заметили, попытавшись сходу достать. Врубив невидимость и форсаж одновременно, сумел оторваться, и лишь подпрыгнувшая вверх шкала усталости молчаливо показывала всю печаль сложившейся ситуации. Не радовали и выскочившие сообщения:

Выносливость +15, всего 70 (50 экипированный предмет).
Скорость бега +15, всего 50.
Тайное перемещение 70/70. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 50% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 50.

Однако мой неожиданный рывок принёс плоды: когда я вылетел на небольшую лесную поляну, следом за мной выскочил лишь один 'волк', 'медведь' где-то отстал. Оборотень выглядел странно. Представьте себе мускулистого человека с волчьей головой и покрытого мелкой шерстью весьма характерной камуфляжной расцветки. В руке или уже лапе с длинными пальцами этот 'волк' крепко сжимал тускло блеснувший нож. Стремительный бросок - пытаюсь увернуться от него, уходя перекатом по земле, задействовав свою невидимость. Не повезло - он всё же ловко наносит мне хороший удар ножом в бок, вызвавший эффект кровотечения:

Получен критический урон: 33,4 (физический режущий) 40-6,6 (физическая стойкость)
Внимание!!! На вас наложено ослабление 'сильное кровотечение' потеря 2 единицы здоровья каждую секунду в течение 3 минут.

Брони-то совсем нет - вот и получил по полной программе. Оборотень подозрительно силён, Сорок единиц чистого урона, пусть и с критическим множителем - это много. Прямо скажу - ужасно много! И ножичек у него весьма непрост. Окажись моё здоровье меньше - уже бы благополучно склеил ласты. Дальше

убегать нет смысла, пришло время драки. Враг на пару секунд потерял меня из виду, позволив зайти к нему со спины и со всей мочи приложить бумерангом по затылку. Тот моего удара, похоже, не пережил, растянувшись на траве и более не подавая признаков жизни. Перед глазами высыпалась длинная простыня полупрозрачных системных сообщений, но рассматривать их некогда, так как прямо на меня стремительно несётся другой оборотень, ещё меньше похожий на человека и гораздо больше на медведя. На невидимость уже опасно тратить здоровье, оно и так сильно просело. Регенерация едва справляется с кровотечением, не позволяя мне от него быстро умереть, однако здоровье всё равно медленно падает вниз. Взревевший оборотень решил раскроить мою черепушку одним сильным взмахом топора, но я выскользнул прямо из-под удара, приложив противника по вооруженной лапе, радостно отмечая, как из неё выпадает оружие. 'Медведь' ревёт ещё сильнее, снова бросаясь ко мне. С пробравшим до костей ужасом отмечаю, как его почти ещё человеческие руки прямо на глазах превращаются в огромные когтистые медвежьи лапы. Человеческая одежда с треском расходится по швам, превращаясь в звериную шкуру и быстро покрываясь бурой шерстью, а не опадает на землю рваными тряпками. Ещё одна попытка увернуться, глаза застилает красная пелена, я куда-то прыгаю, бью, получаю удар, затем ещё один, снова бью, бью, бью, не желая останавливаться. Когда разум прояснился, взор пестрел от системных сообщений, но не это вызывало радость - огромная бездыханная медвежья туша валялась перед моими ногами. И то, что моё здоровье висит лишь на одной на тонкой волосинке - уже не вызывало страха, ибо к волосинке незаметно добавилась ещё одна, а затем и следующая. Мне опять удалось чудом выжить, пройдя по тонкой проволоке над самыми крышами небоскрёбов. Присев на поверженную тушу, постепенно унял дрожь рук и дождался, пока здоровье полностью восстановится. Теперь можно смотреть, как прошел бой с точки зрения системы, пролистав длинный список последних сообщений:

Ловкость +10, всего 20.

Вами нанесён сверхкритический урон: 99 (физический дробящий, игнорирование 90), 5 (нематериальный дух). Эффект 'смертельный удар'.

Крепкий же мне попался оборотень, девяносто единиц физической стойкости - как у самого тяжелого рыцарского доспеха. А у него одна лишь шкура с шерстью и ничего больше,

значит, поработала поистине зверская 'аура стойкости'. Вот здоровья у него оказалось немного - последний эффект сильно порадовал.

Дробящее оружие 20/20. Для дальнейшего развития вложите единицу таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 20%.

Поздравляем, вами открыт талант 'смертельный удар'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости. Текущее значение 1%.

Поздравляем, монстр 'Рвуз Вервольф' 30-10 погибает от вашей руки. Вами получен опыт: 30 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Поздравляем, вы получили достижение 'Охотник-первооткрыватель'. Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра. Награда: Слава +1, +5 очков основных характеристик (не распределено), +10 очков таланта (не задействовано).

Редкое нынче в игре достижение, хотя и простое. Даже не 'большое'. А вот таланта за него не дали. Не больно то и хотелось. Выжил в драке - молодец. Зато порадовали ещё одним хорошо известным 'большаком', причём с изрядным довеском:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Опытный смельчак'. Вы в одиночку победили элитного монстра на двадцать уровней превышающий ваш. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: улучшение имеющегося таланта 'боевая ярость' до III класса.

У меня, как бывшего паладина, прежде тоже имелось это достижение, как и вся их линейка. Хоть оборотень оказался тридцатого уровня, достижение всё равно выдаётся только за двадцатый. Дальше следует премиальный полтинник и предельный - девяностый. Последние имеют возможность получить исключительно паладины, никто другой справиться со столь заметно превышающими себя монстрами не способен. Для паладинов вообще любые достижения очень ценны, их уровень не растёт и свои собственные характеристики и таланты можно повышать только с помощью них. Ибо, как говорили встарь - 'на Бога надейся, а сам не плошай!' Жалко в обычной игре достижения достаются редко и с большим трудом.

Поздравляем, ваш талант 'боевая ярость, аура стойкости' повысился до III класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +30, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 50%. Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час. Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация' +100% на 10 минут.

Вот, что мне позволило одолеть второго оборотня и пережить полученные от него удары. Бил-то он в полную силу, окончательно превратившись в зверя.

Ловкость +10, всего 30.

Эта прибавка возникла благодаря моему удачному выскальзыванию из-под замаха топора. Сразу так много из-за большой разницы в силе и прочем, обычно же прибавляется по единичке-двоечке.

Вами нанесён критический урон: 8 (физический, игнорирование), 11 (нематериальный дух) Эффект 'выбить оружие из руки врага'.

Дальше пошла сумятица схватки, получение урона, потеря прочности и разрушение 'куртки деревенского парня', которая до этого момента висела на моих плечах. Ещё получение урона, удары с моей стороны, каждый раз натыкающиеся на полное игнорирование физики, 'медведь' оказался не слабее 'волка' и здоровья у него хватало на троих. Урон духом подрос до одиннадцати, так как подрос и сам бумеранг за счёт предыдущей победы. Только благодаря ему и удавалось сбивать оборотню здоровье. И в конце вполне ожидаемо:

Поздравляем, монстр 'Гормит Берсерк' 50-10 погибает от вашей руки. Вами получен опыт: 50 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Поздравляем, вы получили второе достижение 'Охотник-первооткрыватель'. Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра. Награда: Слава +2, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Ого, за второе аналогичное достижение награда удвоилась. Короче, срочно ищем и убиваем новых монстров!

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Бесстрашное сердце'. Вы в одиночку победили элитного монстра на пятьдесят уровней превышающий ваш. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: улучшение имеющегося таланта 'боевая ярость' до II класса.

Комментировать, похоже, здесь нечего. И так всё понятно. Хочется попросить того модератора Ария подкинуть мне ещё кого-нибудь. Желательно за девяностый уровень, до полного комплекта достижений. Ах да, между тем и этим монстром обнаружится некоторая разница, более чем двукратная, кстати. Но и я постараюсь немного подрасти. Вон сколько набралось нераспределённых очков характеристик. Впрочем, вкладывать их можно не спешить, раз удаётся обходиться естественным приростом.

Поздравляем, ваш талант 'боевая ярость, аура стойкости' повысился до II класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +40, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 60%. Время действия эффектов 10 секунд, откат до следующего применения 1 час. Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация' +200% на 10 минут.

В этом таланте самой большой ценностью является 'аура стойкости'. Жалко он не повысился с предыдущего уровня. И всё равно хоть и на десять секунд, но она втрое срезает любой получаемый урон. А ведь после него действуют остальные стойкости и броня, ослабляя его ещё сильнее. В общем, это, конечно, далеко не неуязвимость, но что-то близкое ей по духу. С пост эффектом тоже неплохо придумано. После хорошей драки здоровья остаётся совсем мало, плюс могут упасть ослабления вроде тех же кровотечений или отравлений ядом. Нередко то и другое одновременно: многие Боссы за шестидесятым уровнем имеют неприятную привычку травить атакующих их игроков различной гадостью. Кстати, у меня нет никакой стойкости к ядам. Вот это серьёзная проблема, которую так просто не решить.

А теперь пришло время для самого интересного - пора собирать трофеи.

Сначала занялся, естественно, вервольфом. На его тридцатом уровне мой талант сбора трофеев быстро подрос, поначалу выдав лишь набор внушительных клыков и ничего больше.

Сбор трофеев 46/50. Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (34 бонус за 'восприятие') для уровня 1-9; 64% - 10-19; 43% - 20-29; 5% - 30-39; 1% - 40-49; 0,1% - 50-100.

Но его всё равно катастрофически не хватало для того, чтобы извлечь из трупа положенные победителю монеты.

Благодаря продолжающимся безуспешным попыткам обыска всё же проявился нож, причём сразу же в кожаных ножнах. Хотя по идее он должен был оставаться зажатым в руке или вообще выпасть из неё - таковы игровые условности, однако.

-> 'Булатный охотничий нож'. Класс: 'редкое'. Вес: 0.35 кг. Прочность: 697/710. Возможный урон по цели: 4*сила удара (физический колющий); 2*сила удара (физический режущий) 3*сила броска (физический колющий). 15% шанс нанести жертве кровоточащую рану. Разделка добычи: 50. Требуется сила: 10, подвижность: 6.

Таким ножичком не всякий новичок сможет воспользоваться: требования у него относительно высокие, уровня для десятого или ещё выше. Однако и множитель урона неплох. Впрочем, для 'редкого' предмета такое вполне естественно. Кстати, ножи от кинжалов отличаются тем, что первые могут использоваться ещё и как инструмент, а вторые исключительно оружие. Охотничьи ножи имеют дополнительные характеристики, типа той же 'разделки добычи'. Тут она весьма велика, но встречается и выше. У 'уников', естественно. Можно, конечно, обойтись без такой дополнительной характеристики, но тогда процесс сбора трофеев существенно замедляется и не всё удаётся снять. Вообще-то не очень понятно, откуда в 'детском саду' столько 'редких' вещей, раз они мне так часто попадаются. Наверняка, с момента моей работы здесь, разработчики запустили серию цепочек трудных заданий, выдавая за них ценные награды. С другой стороны - подобные предметы выпадают лишь с тел клановых рекрутёров, а они здесь не по одному месяцу сидят - от скуки можно многое своротить. Переместив нож на свой пояс, следующим обыском сразу же

вытащил два куска шкуры оборотня подозрительно похожих на самые обыкновенные штаны и куртку. Только с шерстью, удачно подстраивающейся под цвет и фактуру окружения. Такой своеобразный динамический камуфляж. Но моё 'распознавание вещей долго буксовало на них, заметно подтянувшись вверх с ...цатой попытки...

Распознавание вещей 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (34 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое' и 'редкое', 30% - 'уникальное', 1% - 'легендарное', 0,1% - 'эпическое'.

Выдав желанный результат:

-> 'Изменённая зверской сутью одежда человека-оборотня, ставшая его собственной шкурой'. Класс: 'легендарное'. Вес: 1,6 кг. Прочность: 630/630. Подходит для изготовления вещей 'легендарного' класса.

Впрочем, моё 'чувство материала' говорило о том значительно раньше. 'Но прочность, какая прочность', - повторяя про себя, задумчиво качая головой, любовался значением кое-каких циферок. Для кожи она запредельна. 'Редкая' стальная кольчуга тонкой работы как раз укладывается в такие цифры, ну может чуть больше. Тут наверняка не обошлось без каких-то аур и включений иных материалов. Не зря же шкура исходно являлась одеждой. Но долго рассматривать приобретения не стоит, пора снова заняться мародёркой. Трупы монстров исчезают за четыре часа, а не два, как тела убитых игроков, и всё равно стоит поспешить, у меня ещё 'медведь' на очереди.

Сбор трофеев 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (34 бонус за 'восприятие') для уровня 1-29; 50% - 30-39; 20% - 40-49; 10% - 50-59; 60-69; 1% - 70-79; 0,34 -80-100.

Вот ради чего пришлось столько раз загонять шкалу усталости до максимума над телом вервольфа. С пятидесятого уровня таланта происходит резкий рывок вероятности обнаружения ценностей с тел поверженных противников. После этого все положенные тридцать серебряков он мне отдал всего лишь со второй попытки. Дальнейший обыск ничего не дал, и я

направился к туше берсерка, надеясь на то, что меня никто не станет беспокоить. До ближайших деревень тут три часа ходьбы по лесу, а возродятся 'ушедшие герои' лишь через пять часов после смерти. Девятый уровень как ни как. Внимательности, впрочем, тоже не терял, постоянно прислушиваясь к шумам леса. Только теперь стал замечать перекличку мелких пташек в кронах деревьев. Обычно они замолкали, когда обнаруживали какую-либо опасность, или наоборот начинали как-то по-особенному верещать. Не обнаруживая моего присутствия из-за действия 'незаметности', они благополучно занялись своими делами, весёлым щебетом сообщая, что поблизости никого постороннего нет. Едва я задумался об этой интересной особенности пребывания в лесу, которой ранее практически не знал, как система отреагировала на это по своему обыкновению:

Восприятие +1, всего 35.

Внимание! Вам предлагается взять себе основной класс персонажа 'Охотник-одиночка'. Категория: 'редкая, героический класс', специализация: 'охота на монстров'. Таланты: 'чувство природы' 100, 'следопыт' 100. Особенности: 'неприятие города' 50. Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

М-да, как интересно. Обычно класс игроку предлагают выбрать специальные мастера-наставники, по его личному призванию, так сказать. И далеко не сразу. Требуется подтвердить своё желание, выполнив некоторое количество всяких заданий. Исключением опять же являются паладины, ими можно стать просто обратившись к жрецу Бога в храме, но паладинам требуется подтверждать сделанный выбор практически каждый день, иначе полученная небесная благодать начнёт спадать. Принятие класса даёт некоторые блага и нередко имеет 'особенности', в предлагаемом варианте - весьма неприятное и достаточно вредное ослабление 'неприятие города'. То есть, оказавшись в населённых пунктах, я сразу же потеряю до пятидесяти процентов от всех первичных и вторичных характеристик, включая и репутацию. Не любят там охотников-одиночек. В деревнях меньше не любят, в сёлах больше, в зависимости от числа их жителей. И ещё 'героическая' категория! Она действительно редкая, даже если не 'редкая' по описанию. Мало кто в здравом уме соглашается принять себе что-то подобное, учитывая социальную направленность игры. Героическая категория имеет характерную особенность усиливать персонажа на какой-то процент, если он идёт в бой один и, наоборот, заметно ослаблять его, если тот находится в группе.

Обычно процент усиления не превышает десяти, а вот ослабление ограничивается только количеством группового пати. Зато как 'редкость', так и 'героизм' добавляют по одной возможности выбрать дополнительный вторичный подкласс. У 'обычных' она только одна. То есть, к примеру, можно выбрать класс 'Воин', а к нему подкласс 'Кузнец'. Каждый из них даст игроку свои 'плюшки', правда вторичный меньше. Героям же изначально позволяется больше, но и спрос с них особый. А с другой стороны, в нынешней ситуации предложение системы полностью соответствует моим планам. И потом, при большом желании сменить основной класс тоже возможно. На сотом уровне, ага.

Поздравляем, вы приняли основной класс персонажа 'Охотник-одиночка'. Изменить свой выбор вы сможете, достигнув 100 уровня. Внимание! Обнаружены личные достижения, позволяющие изменить категорию класса с 'редкой' на 'легендарную'. Изменить, Да/нет?

Конечно же изменить, кто бы сомневался. Разве от такого отказываются, оставаясь в здравом уме и твёрдой памяти? Да, существуют ещё и 'уникальные' и даже 'эпические' классы персонажей, но только 'легендарки' не имеют предела добавления подклассов. Там есть свои особенности, не всё можно добавлять, многое друг с другом принципиально не стыкуется. И я до сего дня не подозревал, как игроку вообще можно эту 'легенду' получить. У кого она есть - те, естественно, молчат.

Основной класс персонажа 'Охотник-одиночка'. Категория: 'редкая, героический класс', изменён на 'Мастер-Охотник'. Категория: 'легендарная, героический класс'. Специализация персонажа: 'охота на сильных монстров'. Таланты: 'чувство природы' 100, 'следопыт' 100. Уникальные таланты: 'сбор добычи' 100. 'самообеспечение' 100. Особенности: 'неприятие города' 50.

Ох, сколько всего накинули, теперь попробуем со всем этим разобраться:

Поздравляем, вами открыт талант 'чувство природы'! (справка) Находясь вне населённых пунктов вы хорошо чувствуете окружающую вас природу. С помощью этого чувства вам легче находить добычу и обнаруживать врагов. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт талант 'следопыт'! (справка) Вы хорошо видите даже старые следы, кто бы их не оставил. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'сбор добычи'! (справка) Вы быстро и максимально полно извлекаете из убитых вами зверей всё необходимое (распространяется только на обычных зверей). Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'самообеспечение'! (справка) Вы способны создавать необходимые для себя вещи и добывать пищу без посторонней помощи с минимумом ошибок и с максимальным шансом на успех. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Внимание! Вы теперь имеете классовую особенность

'неприятие города'. Вам сильно не нравятся скопления людей и их жилищ, потому вы чувствуете себя далеко не в лучшей форме среди них. Уровень ослабления основных и вторичных характеристик, а также репутации зависит от размера населённого пункта, в котором вы оказались. Максимальное ослабление: 50%.

Стоит всегда помнить - вы герой-одиночка. Когда рядом нет других людей, вы чувствуете подъём сил (+10% ко всем основным и вторичным характеристикам), и наоборот, их близкое присутствие ослабляет вас (-3% от всех основных и вторичных характеристик за 1 человека, относится только к дружественным субъектам, входящим с вами в одну группу, максимум ослабления: 60%).

Данные сохранены.

Пролистав и убрав текст, обратился к собственным чувствам.

Голоса птах стали более отчётливыми, ещё чуть-чуть и я начну понимать их щебет не хуже их самих. Для меня теперь действительно не составляло секрета, о чем они общаются. Да, лишь на уровне ощущений, интуиции, и тем не менее. Окинув взглядом поляну, заметил хорошо выделяющиеся и как будто подсвеченные следы, свои собственные, уже едва различимые, и моих противников - яркие, отчётливые. Нашлись и другие, оставленные зверями, побывавшими тут сегодня утром или вчера вечером. Хотя скорее именно сегодня утром, так как ночные заморозки стирают всё лишнее. Вот цепочка следов волка, её пересекает другая, судя по размеру шагов - лиса. Прогулявшись к краю поляны, почувствовал ту же лису в десятке метров от себя. Она слишком слаба, чтобы проявлять агрессивность, потому сидит и ждёт, пока я покину поляну, дабы продолжить ловить на ней мышей. И это понимание тоже интуитивно пришло ко мне. Вот только даже новые таланты не позволили быстро вытрясти из оборотня-медведя всё ценное. Опять пришлось потратить целый час, борясь с наваливающейся при каждом обыске усталостью, пока не прокачался 'сбор трофеев' на пару декад.

Сбор трофеев 70/70. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (35 бонус за 'восприятие') для уровня 1-49; 50% - 50-69; 20% - 70-79; 10% - 80-89; 5 - 90-99; 1% - 100.

'Медведь' одарил меня пятью десятками золотых монет, в соответствии со своим уровнем и классом силы, четырьмя

костями, кучкой когтей и двумя большими кусками хорошо выделанной шкуры с мехом. Увы, второго готового набора 'одежды оборотня' не досталось: зверь полностью победил человека. Судя по всему, сумок у игроков при себе не было - только то, что несли на своём теле. В принципе понятно, в 'Тёмный лес' с собой лучше ничего лишнего не брать - ищи потом добро, неожиданно отправившись на перерождение. Но оружие при себе у них изначально всё же имелось - один охотничий нож на двоих. По крайней мере, отбиться им от тех же волков и кабанов вполне реально. И тут я вспомнил про топорик, который выпал из руки берсерка, после моего удара. Вот только найти его долго не получалось и даже чтение следов не сильно помогло. Я прекрасно помнил, куда он упал, но ничего там не мог разглядеть. Пришлось тщательно ощупывать руками землю, когда, наконец, его нашел, а потом и рассмотрел.

Восприятие +2, всего 37.

А вот распознавание долго не помогало, несмотря на обещанные мне тридцать процентов успеха к заявленному классу, причём и увеличиваться категорически не желало. Но мне упорства не занимать, потому результат получился таковым:

-> 'Топор-Брадобрей'. Класс: 'уникальное'. Вес 2.44 кг. Прочность: 4/1180. Возможный урон по цели: 10*сила удара (физический рубящий) + 2*сила удара (стихийный, земля). 25% шанс нанести жертве контузию, 10% кровоточащую рану. Рубка дерева: 75. Эффект самозаточки - всегда остаётся максимально острым. Требуется сила: 38, подвижность: 22.

Да уж, прочности действительно совсем не осталось. Мои руки хорошо ощущают причину. Если воронёный металл обуха чувствуется целым и даже горячим, то топорище, сделанное из какой-то кости - наоборот, буквально выхолаживает руку. Захотев проверить появившиеся в голове догадки, вложил достаточное количество очков нераспределённых основных характеристик в силу, поднимая её до минимально необходимого значения, разрешающего использование этого предмета. Ощущения при этом не изменились, топорище продолжало неприятно холодить. Зато пришла новая догадка, как можно попытаться исправить имеющиеся повреждения. И повреждения ли? Тут обычный механический ремонт не подойдёт, так как среди параметров топора имеется стихийный урон. А это явно относится к магии. Причём 'земля' совершенно нетипичная стихия для накладывания

дополнительных эффектов на оружие. Зато она позволяет эффективно продавливать физическую стойкость и быстрее разрушать прочность материальных предметов. К примеру, на лучшие кузнечные молоты и наковальни накладывают именно 'земляные' эффекты. Вообще-то магическое усиление ударов почти не встречается среди 'уникальных' вещей. Вот максимально возможный множитель к силе удара 10 - да. Собственно, 'уники' подобным как раз и определяются. Здесь с ними не могут поспорить ни 'легендарки', ни 'эпики'. 'Легендарки' получают усиление своих свойств от их количества из состава одного сета, имеющегося на их владельце, а 'эпики' постепенно растут по какому-либо параметру, накапливая собственный опыт, 'уники' же сразу обеспечивают максимальный действенный эффект. Плюсом изредка идут некоторые дополнения в виде той же самозаточки. И если всё это реализовано без явного использования магии и указания на необходимость подзарядки, то... Энергия ведь должна откуда-то возникать по логике вещей даже в игре? Как её некоторая замена вполне может подойти сила жизни или же повышенная материальная прочность отдельных частей убитых животных. Достал из своей сумки сначала клыки вервольфа и положил их рядом с рукоятью топора. Они вдруг буквально прилипли к ней, как железные опилки к магниту, наглядно подтверждая мою догадку. Ощущения подсказывали - требуется добавка. Когтей берсерка тоже оказалось маловато, но едва я поднёс клыки кабана - топор осветился зеленоватым сиянием, а прилипшие к нему части сильных животных и не совсем животных мгновенно рассыпались в пыль. Через пару минут сияние угасло, а проверка 'распознаванием' показала восстановление прочности предмета до максимального значения. Вроде бы и просто, но попробуй - догадайся. Обычные мастера, занимающиеся в игре крафтом, так не могут - им на всё рецепты подавай. А случайно испортить своими попытками неквалифицированного ремонта чужую дорогую вещь дураков нет. Да, иногда появляются слухи о гениях, способных творить 'эпики' без рецептов и специфических талантов, но кланы их берегут, как и любую информацию о них пуще своего хранилища ценностей.

***

Тем временем где-то в локальном виртуальном пространстве.

- Уроды, идиоты, дегенераты! - громко орал брызгая слюной лысоватый мужчина восточной внешности на двух понурившихся

фигур, физически пригибающихся под напором его голоса. - Как вы умудрились бездарно слиться и потерять такой ценный подарок? И главное перед кем! Да вы у меня три года из шахты теперь не вылезете, пока все потери трижды не отработаете!

- Господин директор, взгляните на логи* ... - попыталась возразить щуплая фигура.

- Вы пара криворуких баранов, вечно пытаетесь прикрыть свою дурь логами или чем-либо ещё! - попытка сопротивления была просто проигнорирована. - Ничего и слушать больше не желаю, завтра же выходите из нубятника и в шахту! Если только Он за вас не вступится, что сомнительно, хорошо зная его характер. Подождите, он с минуту на минуту собирался подойти. А вот, получен запрос, встречайте свою судьбу!

[* Логи - жаргонное слово, обозначающее записи системного журнала]

Мгновением позже в виртуальном зале с огромными окнами, появилась из воздуха четвёртая фигура.

- Вот, посмотрите на них, господин Арий, - обратился к ней тот, кого ранее назвали директором.

- Значит, всё-таки слились, - не выражая каких-либо заметных эмоций, кроме, пожалуй, лёгкой задумчивости заявил тот. - Что же, это становится действительно интересно. Логи сохранили? - негромко спросил он парочку 'потерпевших', а в его глазах блеснул холод ледяной Бездны.

- Да, господин Модератор, - нормально отвечать получалось только у щуплой фигуры, крепыш же представлял собой безжизненный соляной столб.

- Показывай и рассказывай! - пришедший гость решительно взялся за дело.

Щуплый совершил несколько пассов руками, и перед ним появилась крупная проекция с кучей ярко горящих строк.

- Так, это не то, это чуть раньше, вот! - он продолжал активные манипуляции руками, и часть текста исчезла, а на месте его появилась другая. - В начале погони я его просто не мог увидеть, причём это уже с головой волка на своих плечах. След видел, а его самого - нет. Да и след быстро исчезал, лишь запах ещё как-то позволял определить верное направление. Странные чувства, прямо скажу, мутило сильно, но я держался. Потом стало чуть легче ориентироваться за счёт носа, но всё равно беглец оставался невидим для глаз. А ведь мы отставали от него метров на тридцать не больше. Как это можно объяснить - не понимаю. Эх, если бы в нубятнике* разрешалось делать записи

изображения, я бы всё наглядно показал. Вот, смотрите, выскочила шальная 'системка' о естественном повышении характеристик, и это на девятом-то уровне персонажа. Мы бежим уже полчаса на пределе сил и никак не догоним, - снова манипуляции руками, одна из строк стала крупнее и ярче. - Сколько же у него 'выносливости'?! У меня уже полоса усталости на три четверти заполнилась и это с половинной силой зверя. Жалко эта сила не сразу растёт, как могло бы ожидаться, иначе бы точно догнали, но и это не помогало. Когда мне удалось практически нагнать и увидеть его спину - он просто пропал. Вот так взял, раз - и нет его. Исчез! 'Асасин'?! В нубятнике?! Но у меня опять же, смотрите, сколько зверского 'восприятия'. Едва не потерял след, когда тот стал делать финты, прыгая из стороны в сторону по лесу. Только за счёт запаха и удержал. И всё же я его нагнал, но дальше пошло что-то совсем невероятное. Смотрите! - снова висящие в воздухе строки поменялись местами. - Я очень удачно ударил его ножом в бок, прошли максимальные криты** чистый сороковник урона. Выжил, гад! И это на нулевом уровне-то!!! Сколько же у него 'жизни'?! Почти семь единиц стойкости с курткой новичка, у которой вообще никакой брони не должно быть просто по определению. До кучи он получил тяжелый порез на две единицы урона здоровья в секунду, по идее с таким долго не прожить. Ну и на этом всё, успехи закончились. Он вдруг опять исчез, мигнул и всё, растворившись прямо у меня на глазах, а потом вообще сваншотил*** меня. Посмотрите на полученный урон. И это при всей стойкости оборотня! Сколько же у него 'силы'?! Но не это главное, откуда мог взяться 'урон духом'? У него однозначно 'эпик'! Я не успел разглядеть, что-то чёрное и кривое как сабля. Правда, урон дробящий, а не режущий или рубящий. Даже не могу сказать - что это за оружие.

[* Нубятник - жаргонное слово, обозначающее 'детский сад' или место, где обитают игроки-новички

** Крит - критический удар

*** Ваншот - жаргонное слово, означающее убийство с одного удара или выстрела]

Щуплый мужчина так разошелся, что сумел эмоционально завести всех присутствующих тут. Даже сильно раздраженный до этого директор выглядел весьма озадаченным, поняв, что не всё так просто и однозначно, как ему раньше казалось. И полным дураком он не был, хоть и не придавал значения всем тонкостям и нюансам игры. Его главным делом являлись финансы и персонал, персонал и финансы, ну и личные амбиции, куда же без

них. Времени от времени развлекался, выбираясь на охоту с хорошим прикрытием, дабы собрать куш опыта со всей группы. Ему же никто не может отказать, ведь так? За счёт этого его уровень давно дорос до предельной сотни, имелась недюжинная магическая и даже обычная 'сила', поднятая до предела дополнительными предметами-усилителями, но собственного боевого опыта откровенно недоставало, как и полноценного понимания игровых особенностей.

- Так, теперь давай ты, Горм, - модератор перевёл свой взгляд на отмершего крепыша.

Тот вроде сумел победить свой страх и стал открывать текст перед собой, быстро пролистывая и гася большие куски, оказавшиеся не к месту.

- Не могу сильно вам помочь, к моменту боя я уже находился на самом пределе 'зверства', - заявил тот, проявив нужный фрагмент. - Вот, тут я получаю урон, смотрите - тоже 'дух' и явно больше того, что досталось Рвузу, плюс крайне редкий эффект выбитого из руки оружия. Всё, дальше пошел некролог, мой зверь убил меня. Потому не могу сказать, удалось ли тому завалить его или наоборот. Хотя медведь-пятидесятка с десятикратной элитарностью Мест-Босса - даже не знаю. На такого обычно собирают полноценную пати с паладином.

- На поляне (имеется в виду 'точка возрождения') он не появился. Значит, сегодня не появится, - задумчиво сказал Арий. - Похоже, вы, ребята, действительно оказались правы, когда говорили о помощи ему со стороны кого-то из нас. Судя по всему, после рерола он каким-то неизвестным мне образом сумел сохранить характеристики своего прежнего персонажа вместе с сильной божественной связью. За убийство того тёмного жреца ему столько небесной благодати отсыпалось - жуть. Только так как-то объясняются его успехи. И ещё неизвестный 'эпик'... действительно откуда?

- И что теперь делать? - подал голос чем-то сильно испуганный директор, с финансовой стороны для него дело пахло настоящей личной катастрофой.

- Продолжать в том же духе! - к модератору вернулась его язвительность и хорошее настроение. - Сегодня вы уже ничего ему не сделаете, просто не успеете. Так, сейчас посмотрю, да, точно последний раз оно два года назад проявлялось, времени для запуска хватает, значит, я устрою ему очень весёлую ночку под названием 'Дух Севера'. Самый сильный из всех возможных.

- Ты решил выморозить весь 'детский сад'? - удивлённо вскрикнул директор. - Там же наше будущее пополнение, они же...

- Весь не весь - кто-то обязательно выживет, равнодушно пожал плечами Арий, так своеобразно выражая своё отношение к обычным людям. - Неписи-то переживут, им к подобному не привыкать, в крайнем случае, к теплу восстановятся, а игроки... ну помучаются немного, кто из игры не выйдет, потеряют дневные достижения, бывает. Типа произошло глобальное несчастье - никто не виноват, в игре всякое случается. Кто успеет помочь хозяевам домов заготовить больше дров - глядишь, и выживет, забравшись целиком в печку. Зато в лесу, даже с костром и хорошей одеждой - без шансов. Под утро урон холодом достигнет полной сотни в секунду. Потому едва откатится возрождение, советую первыми выйти утром из небытия. Там сразу же удерживайте всех своих воскресших 'младенцев' у поляны, отвязаться от неё он не может, уж об этом я хорошо позаботился. Как только заметите его, сразу же вызывайте меня. На нём повиснут крепкие посмертные дебафы, сразу он от вас не уйдёт и не спрячется. Теперь есть все основания вглухую банить его за читерство* и дальше разбираться, как это вообще у него могло получиться. А теперь мне пора заняться своей работой, - завершив фразу, фигура модератора исчезла так же, как и появилась, просто растворившись в воздухе.

[*Читерство - жаргонное слово, обозначающее использование официально запрещённых приёмов с целью получить преимущество перед другими]

***

Когда я возвращался к медвежьей поляне, дабы заняться реализаций некоторых творческих задумок, появившихся в моей голове после очередного скрупулезного осмотра добытых трофеев, моё 'чувство природы' уловило заметное нарушение нормы: птички перестали щебетать, и изредка слышались их тревожные сигналы. Впереди что-то происходило, причём с явным вмешательством людей. По уму стоило бы обойти стороной или переждать, но мне стало любопытно, кто из числа 'альтернативно одарённых' решил накормить медведя собой.

'Да сколько же вас тут...' - вынырнув тенью на открытое пространство, сильно поразился поистине эпической картиной: не меньше сотни 'младенцев' пятого и ниже уровня с заострёнными деревянными кольями пытались остановить или хотя бы задержать 'Медвежутя'. Причём, делали они это относительно правильно, втыкая кол в землю перед его приближением и направляя остриё в грудь. Вот только, в отличие от классического

медведя, тот совершенно не желал на них нанизываться, снося ударом когтистой лапы не только колы, но и стоявших за ними игроков в самых простых обносках. Те валились на землю пачками и больше не вставали - много ли им надо, но на их место бесстрашно вставали другие, благо тех ещё хватало. Несколько секунд пытался понять, почему эта толпа вдруг решила устроить здесь массовый суицид, после чего меня осенила догадка - они лишь отвлекающий отряд. Жертва, приносимая ради какой-то другой цели. А ведь и цель вполне понятна. Бросился вниз к роднику, и что вижу? Двое игроков со стеклянными бутылями в руках. Полными, кстати. В них налита какая-то фиолетовая гадость, и она тускло переливается внутри сама по себе. Явно ведь не ягодный компот. Третий игрок из этой компании склонился над родником и наливает воду в незнакомые, но по виду очень дорогие серебряные фляги с креплением под ремень. Его полная бутыль стоит на земле рядом. Подобрался ближе, совершенно не представляя, чего они тут устроили. Нет, идея набрать 'Живой воды', пока медведя-хранителя развлекает мелюзга, отдавая ему всех себя без малейшего остатка, вполне здравая. Но зачем тогда тут полные бутыли? Их бы, по идее тоже стоило наполнить, а не тащить сюда вместе с содержимым.

- Талик, долго ты ещё там будешь возиться? - негромко спросил один из стоящих, явно обращаясь к набиравшему воду игроку. - Хранитель скоро перебьёт всё наше жертвенное стадо, а нам ещё надо успеть дело доделать. После можно хоть перерождаться.

- Подожди, Павка, последняя фляжка осталась, - буркнул себе под нос тот, но я его хорошо слышал, как и его дружки, впрочем. - Прикинь, сколько потом удастся за последнюю 'Живую воду' выменять. На несколько 'уникальных' вещей каждому хватит, а может и 'эпики' с жадных неписей стрясём. Не здесь, понятно. Знаешь же, что это за фляги, вместе нашли. В них 'Живая вода' станет вечной и поднимет концентрацию. Потом можно просто сливать половину, доливая обычной и вуаля! Золотое дно! Славик, подтверди, ты же их тогда проверял год назад!

До сего момента молчавший игрок лишь кивнул головой.

- Мало тебе обещанного за удачное выполнение задания, - тот самый Павка всё равно оставался сильно недовольным. - Купишь себе столь желанный 'эпик' на аукционе, если всё удачно получится. Случаем узнает кто из хозяев о твоих идеях быстрого обогащения за их счёт - головы всем нам открутят. Потому фляги спрячем до поры до времени, всё равно никто не узнает, как ты их из тайного хранилища умыкнул. Они же ещё от старого состава клана остались. Кто помнил - тех уже давно нет, как и мастера их

изготовившего.

- А как же рецепт? - подал голос молчаливый Славик.

- Не было никакого рецепта, - ответил ему Талик, приподнимая свой зад над родником и растирая затёкшие от сидения на карачках ноги. - Сделавший их мастер был сумасшедшим гением, четверть эксклюзивного предложения нашего клана - это ещё продукция, оставшаяся в запасниках от него. Жалко, новые хозяева грохнули старичка, чем-то он им сильно не угодил, а может конкуренты постарались - теперь уж и не узнать.

Я так и не понял смысла происходящего, но оно мне уже сильно не понравилось. Зачем травить родник? Зачем это какому-то клану? Какому, кстати? Ников над их головой не видно, только уровень. Это характерный знак - работают профессионалы, у которых, во-первых, премиальный платный аккаунт, а во-вторых - активное сокрытие личных данных. Это весьма недёшево - две золотых монеты в месяц. Операция явно осуществляется не зелёными новичками, а гораздо более серьёзными людьми, явно из 'стариков' пошедшими на обнуление прежних персонажей ради какой-то особенно важной цели, ибо по-другому в 'детский сад' с барахлом не попасть. В принципе, в игре имелась возможность не удаления, а лишь обнуления персонажа. Им предлагалось воспользоваться, если прокачка предыдущего оказалась неудачной или несбалансированной. Тогда сюда можно попасть, сохранив пару предметов в своём инвентаре, пару - по числу свободных рук, сумка пропадает. Правда, с некоторыми ограничениями, к примеру, нельзя сохранить оружие и броню. Ограничение касалось и некоторых других, важных для корректного прохождения 'детского сада' предметов и денег. Но эликсиры и бытовые предметы, типа фляг, система явно пропускала, раз эти игроки оказались здесь не с пустыми руками. Я бы и сам подобной возможностью при экстренном реролe с большим удовольствием воспользовался, но тогда мой инвентарь уже благополучно заблокировали. В общем, терять было нечего, кроме собственных оков.

Пока не произошло чего-либо непоправимого вандалам надо помешать. Вот только напасть на них я не могу. Бить их бесполезно, урона система не выдаст. Запрет на ПВП в 'детском саду' жесткий. 'А если...' - с этой мыслью врубил невидимость и стал стучать обухом топора по стволу ближайшей ёлки. Та гулко отозвалась на моё воздействие, привлекая внимание официального хозяина этих мест. Игроки тоже быстро среагировали на изменение обстановки и попытались сделать своё грязное дело простейшим способом. Им не сильно повезло -

бутыли оказались зачарованы на прочность и при ударе друг о дружку решительно отказались колоться, а вытащить из них тугую пробку быстро не получалось. Растерявшись, игроки потеряли драгоценные секунды, 'Медвежуть' же, наоборот оказался весьма расторопным, быстро появившись у родника после моего сигнала. Несостоявшиеся вандалы разлетались сбитыми кеглями от ударов его лап, временно освободив от своего присутствия этот прекрасный мир.

Военная хитрость 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов +20%.

Не понял, мне это за что выдали? За привлечение внимание зверя, которое пало на других? Интересно.

Перебив игроков, Мест-Босс принюхался, недовольно фыркая и не найдя поблизости живых противников снова грациозно взлетел вверх по склону. Возможно, там ещё кто-то остался. Недолго думая, занялся мародёрством. Три полные полулитровые фляги с 'Живой водой' и три бутыли с каким-то непонятным ядом. Одинаковые предметы занимают в инвентаре одну ячейку, что несказанно радует. В сумку пока всё лезет, хотя перегруз уже вот-вот произойдёт. Трупы же ничем порадовать не смогли - идя на опасное дело, народ, как обычно, не брал чего-либо ценного, даже сумок, неся бутыли в руках, а фляги на поясах. От случайного нападения мобов 'Тёмного леса' по дороге сюда их защищала толпа с кольями, потому и оружия не требовалось. Вот им, кстати, бутыли легко расколоть.

Окончательно разобравшись с последними игроками на поляне, медведь спустился вниз. Устало похлебав из родника, завалился под свою любимую ёлку. Я же пошел смотреть на результаты его 'развлечений'. Восемьдесят четыре трупа - неплохо он размялся. Опять ничего полезного: одни обноски с практически нулевой прочностью, лишь приличный запас дров для костра - на большее принесённые народом колья не годились. Теперь осталось узнать, чем хотели отравить стихийный источник. Уж и не представлял, что такое в принципе возможно. Но сначала фляги:

-> 'Фляга с креплением под ремень'. Класс: 'клановое'. Вес: 0.55 кг (учитывая содержимое). Прочность: 260/260. Свойства можно узнать у полномочных представителей клана 'Рехим'.

Так-так. Какого чёрта тут 'химикам' понадобилось? Клан 'Рехим' в сокращении от 'революционной химии', по праву считается лучшим, а порой и единственным производителем большинства полезной игрокам алхимии. Почти монополист, если не считать неписей-мастеров, всегда отличавшихся повышенной ленивостью. Список предлагаемых кланом эликсиров, зелий и ядов насчитывает сотни позиций. Есть в нём немало 'редкого', а также чуточку 'уникального', буквально на все случаи жизни игрока. Но за свои коммерческие интересы 'Химики', как их все прочие игроки по привычке называют, дерутся насмерть. Если тебе повезло принести из удачного похода новый неизвестный рецепт и суметь утаить его от своего клана, то не вздумай выкладывать на аукцион. Да, там 'Химики' его тоже выкупят, но затем обязательно найдут продавца, обеспечив ему поистине 'весёлую жизнь'. Вот если принести рецепт сразу им - тогда другое дело. Отблагодарят, денег дадут, скидкой на будущее обеспечат. Конфиденциальностью сделки, хе-хе, тоже. Понятное дело - полной цены тоже не предложат, но тем не менее. Они же на корню извели всех толковых игроков алхимиков-одиночек, которые как-то умудрялись уклониться от присоединения к какому-либо клану. Конкуренты, понятное дело, у них всё равно остались, учитывая, что большинство других кланов развивает собственных мастеров и собирает рецепты. Но их позиции лидера рынка соответствующей продукции неоспоримо. И тут такая странная диверсионная акция в исполнении их людей. С другой стороны, если кто-то нашел особенно редкий и ценный рецепт эликсира, для приготовления которого необходима 'Живая вода', и частично потеснил 'Химиков', то те запросто могли пойти на тотальное уничтожение всех стихийных источников, имеющих подобное свойство. Не так их и много было, кстати, три или четыре на весь известный игровой мир, не больше. Теперь, похоже, здесь остался последний родник, если верить подслушанному разговору. Вот маги-то, кто захочет быстро усилить своё владение водной стихией, 'обрадуются'.

Содержимое бутылей мне долго определить не удавалось. Дабы улучшить прогресс прироста соответствующего таланта спустился под бок к медведю и продолжил попытки там за счёт резко возросшего фактора риска. Три очка вложений и...

Распознавание вещей 60/60. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (35 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое' и 'уникальное', 10% - 'легендарное', 1% -

'эпическое'.

И только после этого с первой попытки, несмотря на один процент вероятности:

-> 'Эликсир Стихийный ингибитор'. Класс: 'эпическое'. Уровень 100. Вес: 0.67 кг (тара и содержимое). Прочность: 302/360. При употреблении глотка содержимого внутрь многократно увеличивается стойкость к любому стихийному урону на 15 минут. Для закрепления стойкости в ауре необходимо внешнее стихийное воздействие высокой интенсивности. Особенности: отравление, 1 единица потери здоровья в секунду на всё время действия защитного эффекта, возможен рост в зависимости от внешнего воздействия. Внимание!!! Побочные эффекты сильного прогрессирующего отравления - 'внутренний огонь', 'конвульсии конечностей', 'истощение', 'корчи', 'безумство'. Дополнительные особенности: при однократном применении в достаточном количестве навсегда подавляет любые естественные стихийные источники.

О существовании 'эпических' эликсиров я, конечно, слышал, но держать в руках и, тем паче пользоваться - до сих пор не доводилось. Если придётся столкнуться здесь с магом - такой эликсир окажется спасением, несмотря на все его 'особенности'.

До наступления ночи оставалось около четырёх часов, потому пора позаботиться о ночлеге. Как минимум стоит разжечь костёр и приготовить мясо кабана, у которого скоро выйдет срок годности. На низких уровнях голод не страшен, но всё равно получать лишние проценты ослаблений не хочется. Подыскав в лесу подходящую полянку подальше от водного источника, опробовал в деле 'уникальный' топорик, относительно быстро срубив и расчленив среднее по размеру дерево.

Рубящее оружие 9/10. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 9%.
Дровосек 9/10. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 9%.

Отсутствие опасности и критических факторов добавило всего лишь одну единицу к подходящим талантам. 'Сила' и 'подвижность' тоже не сдвинулись с места. Кстати, проценты от двух талантов для одинакового оружия не суммируются, как можно было ожидать: 'рубящее оружие' увеличивало силу ударов

в бою и шанс нанесения критических ударов, 'дровосек' же увеличивал скорость рубки деревьев и уменьшал износ топора. Собственно, благодаря последнему таланту износ топора уменьшался и в бою. От износа же напрямую зависит не только прочность, но и острота, которая, соответственно, влияет на множитель урона. Тупой топор по действию превращается в молот, причём, не самый лучший. Заточка же тупого топора ещё больше снижает его прочность. И обычные топоры со временем разрушаются или же их требуется отдавать на перековку, которая часто ухудшает их параметры. Если для 'простых' предметов мастера-ремонтника найти легко, то уже за 'редкий' далеко не каждый возьмётся. Такая же история и с другим холодным оружием. Оно фактически является расходным материалом. Потому надо или постоянно платить мастерам или же обзаводиться 'вечными' предметами, то есть имеющими свойство 'неразрушимое'. В игре их хватает, однако и спросом они пользуются сильно повышенным, потому цены радуют только продавцов, а отнюдь не покупателей.

Пока я занимался рубкой, в гости на шум пожаловала парочка волков и небольшой кабан. Каждому из них хватило ровно одного удара топора. Двенадцать единиц законсервированного опыта и столь же медяков со всех и больше никакой пользы. Шкуры у мобов низкого уровня плохие, мясо тоже. А у меня и так почти перегруз сумки. Вот с Боссов куда более полезные части падают.

Запалив костерок, зажарил над ним все пять кусков кабаньего мяса. Шампуры из веток делать не стал, моей стойкости хватило для того, чтобы держать мясо над огнём руками не получая урона. Мясо получилось достаточно хорошим, несмотря на отсутствие у меня кулинарного таланта, который явно заменило 'самообеспечение' Мастера-Охотника:

-> 'Жареное над огнём мясо лесного кабана-великана'. Класс: 'простое'. Вес: 0,45 кг. При употреблении внутрь эффект сытости 6 часов. Сила +6%, выносливость +6%, регенерация здоровья +3%. Дополнительный эффект: отмена ослаблений 'голод' и 'сильный голод', 60% нейтрализация 'истощения'.

В игре пища занимает существенное место, позволяя игрокам ненамного увеличивать свои возможности. После достижения десятого уровня она и вовсе становится необходимой, иначе появляются те самые ослабления, начиная от 'голода' и до 'полного истощения'. Помимо снижения характеристик они заметно сказываются на ощущениях, понятно, что далеко не

самым лучшим образом. Потому есть немало специалистов-кулинаров и поваров, создающих из исходного пищевого сырья настоящие шедевры вкуса и не только. Из того же мяса они бы приготовили куда более полезный продукт. Но у меня таких талантов пока не появилось, впрочем, там ещё нужны дополнительные компоненты - специи и даже алхимические снадобья. Кое-что есть в моей памяти, при наличии свободного времени прогуляюсь по лесу. Мне бы ещё костровой котелок в хозяйстве не помешал - без него многого не приготовишь.

Вы употребили внутрь 'жареное над огнём мясо лесного кабана-великана'. Сила +6%, выносливость +6%, регенерация здоровья +3% на 6 часов.

По вкусу моё изделие получилось не очень - жестким и без соли, но вполне съедобным. Настоящая пища охотника-одиночки: сам добыл, сам приготовил, сам и съел. Останется построить себе где-либо небольшую избушку и превратиться в лесника, а по совместительству Мест-Босса, периодически выгоняющего из леса и наших, и не наших, если они слишком расшумятся. Так, немного помечтали, теперь можно опять заняться делом. Одежды-то у меня считай - и нет, последняя куртка развалилась, а ходить в обносках ужасно некомфортно, ибо виртуальным комарам глубоко плевать на всю мою 'незаметность'. Их здесь специально развели против любителей походить голышом, как и некоторые иные факторы дискомфорта. Вроде бы и урона не наносят, но ощущения крайне неприятные. Проверив своими чувствами окрестности и не обнаружив какой-либо опасности, приступил к реализации задуманного.

Так, выкладываем шкуру оборотня-волка, шкуру оборотня-медведя, остатки кабаньей кожи, все имеющиеся кости, и набор мастера-кожевенника. Образы куртки и штанов давно стоят перед глазами, а в перспективе ещё и шапка. Но штаны и куртка на первом месте, благо там работы не так много, кроить не нужно, достаточно вырезать и пришить пуговицы, проделать под них петли, устроить внутренние и внешние карманы, а на закуску внутренний оружейный чехол на спине куртки для бумеранга, надоело его в руках носить. Так, чувства пошли, всё необходимое имеется, отдаёмся 'творческому безумству'. Можно сказать - раз-два и готово. Скорость мелькания рук в процессе создания вещей просто бешенная, глазом не всё успеваешь отследить, зато присутствует весь набор ощущений контакта с материалом и инструментами. А в конце лёгкая эйфория, когда процесс полностью завершается и остаётся лишь 'распознать' полученный

результат.

-> 'Куртка Хамелеон Мастера-Охотника из шкуры оборотня'. Класс: 'легендарное'. Вес 0,85 кг. Прочность: 630/630. Эффект незаметности: дополнительный штраф зрительного восприятия наблюдателей 10%. Защита: верхняя часть тела, включая шею. Стойкость к урону оружия: 45 колющего, 40 режущего, 15 рубящего, 5 дробящего. Стихийная стойкость: 35 свет и тьма, 4 вода и воздух, 2 огонь. Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки длинномерного оружия, 14 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку, 2 кармана на 2 ячейки. Особенности: 'вампиризм прочности'. Полученные повреждения самостоятельно зарастают за счёт жизни владельца при уровне его здоровья не менее 75% в соотношении 10 единиц здоровья за 1 единицу прочности. Дополнительные особенности: эффект 'вампиризма прочности' распространяется на весь комплект сета. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Штаны по параметрам получились практически копией куртки, за исключением количества карманов и кое-чего по мелочи:

-> 'Штаны Хамелеон Мастера-Охотника из шкуры оборотня'. Класс: 'легендарное'. Вес 0,78 кг. Прочность: 630/630. Эффект незаметности: дополнительный штраф зрительного восприятия наблюдателей 10%. Защита: нижняя часть тела, частично исключая голень и полностью стопу. Стойкость к урону оружия: 45 колющего, 40 режущего, 15 рубящего, 5 дробящего. Стихийная стойкость: 35 свет и тьма, 4 вода и воздух, 2 огонь. Дополнительное свойство: 2 кармана под слоты быстрого доступа (универсальные) на 2 ячейки. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Что тут можно сказать? Круто! В такой одёжке можно спокойно провести ночь под любым кустом без страха замёрзнуть даже в самую скверную погоду. Параметры защиты вообще приближаются к типичной 'уникальной' стальной кольчуге, причём из числа самых дорогих. Тот же 'вампиризм прочности' именно среди 'уникальных' редко, но встречается. Да, у кольчуги будет минимум на пятнашку больше стойкости к режущему

оружию и на десятку к колющему, но это непринципиально, учитывая действие повышающего коэффициента количества предметов из одного сета. У меня их уже пять, потому все параметры оказываются лучше на пятьдесят процентов. Лучников можно почти не бояться. Лишь немногие из них способны нанести урон, способный пробить эту одежду, а попасть в голову - это надо очень хорошо постараться: шанс одна восьмая. Большинство стрелков потому обычно целятся исключительно в тело, иначе стрелы пролетят мимо, уйдёт время, а всполошенная жертва не станет сидеть на одном месте. Вот против силачей с топорами и молотами в моей одёжке лучше не выходить, как и в кольчуге, впрочем. Тут тяжелые рыцарские латы нужны, у них подходящая стойкость к рубящему и дробящему урону. Правда, в рыцарских латах особо не побегаешь - они весят не менее тридцати килограмм. Но я не собираюсь идти на турнирную арену, а в лесу силачи меня просто не найдут. Ибо тут кроме защиты ещё и дополнительная незаметность. Штраф от неё складывается с даруемыми моими талантами этой же направленности, жалко только в области зрительного восприятия.

Кстати, под куртку можно надеть ещё нательную рубаху и под штаны - подштанники, но у них не должно иметься параметров физической защиты. А вот плащ, как на кольчугу, сверху уже точно не накинешь, разве только какой-то особенный, имеющий выделенное свойство 'верхней одежды'. Собственно, окончательно завершат сет перчатки и шапка. Если для шапки подходящая шкура есть, но чего-то по мелочи явно не хватает, то для перчаток я ещё не догадываюсь, какой зверь хочет подарить мне свою шкуру. Перчатки - предмет особый, кроме защитных свойств у них должны присутствовать некоторые достаточно специфические свойства, потому абы какой материал на них не подойдёт.

Творчество не осталось без внимания системы:

Рукоделие 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 30%.

Работа с кожей 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 30%.

Работа с костью 22/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 22%.

Совмещение материалов 21/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 21%.

Что-то хорошо подросло, а другое нет. Всё правильно. Накинув на себя одежду, полюбовался заметно возросшими параметрами защиты. 'Теперь-то мы и заживём полноценной жизнью!' - пришла в голову радостная мысль, но система грубо обломала её, своим новым сообщением:

Внимание!!! Критическая ситуация!!! Приближается ночь и с небес на землю опускается темнота и ночная прохлада. Желаем вам успеть укрыться в тёплом жилье, дабы не пострадало ваше здоровье. До наступления критического уровня холода осталось 30 минут.

Но не это меня напугало, а то, что появилось чуть ниже:

Внимание!!! Нас посетило редчайшее природное явление под названием 'Дух Севера', критическая ситуация становится сверхкритической. Желаем всем успеть заготовить больше дров для печей и попытаться пережить около них ближайшую ночь.

Про такое природное явление мне доводилось лишь слышать. Оно действительно изредка происходит над отдельными участками игрового мира. Если удрать из зоны его действия не удаётся - обычно приходится идти на возрождение. Ибо далеко не каждый дом с печью способен противостоять в десять раз возросшему урону холодом. Стоит заметить, природа от него не страдала - исключительно люди. Игровые условности, ага. Мне же предстоит опять серьёзно побороться за свою жизнь. Максимальные тридцать единиц урона наступят не мгновенно, с тремя кострами и одеждой есть шанс отрастить естественную сопротивляемость, хоть это окажется весьма непросто.

Возвращаться на медвежью поляну не стал, здесь тоже есть все необходимые условия в виде запаса деревьев, которые пойдут на дрова. Всего лишь на втором ударе выскочило:

Рубящее оружие 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 10%.

Дровосек 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 10%.

Так сказывалась сверхкритичность ситуации. Если кто из

игроков сейчас активно занят заготовкой дров, то и у них резко прокачаются аналогичные таланты, причём до самого предела, если они решатся вкладывать в них свободные очки таланта. В отличие от меня их у них совсем мало. Только те, которые выданы за подъём уровня, сомневаюсь в наличие у них множества 'больших' достижений. Потому мало кто станет продлевать сразу оба таланта, сосредоточившись лишь на одном, как правило - оружейном, он по игре более полезен. Сменив 'уникальный' топор на 'обычный', который к настоящему моменту уже несколько затупился, продолжил рубить деревья им, дополнительно напрягая 'силу'.

Сила +2, всего 26.
Подвижность +1, всего 25.
Рубящее оружие 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 20%.
Дровосек 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 20%.

Продлив таланты, продолжил переводить лес на дрова. Топор же затупился ещё больше, потому его и так невысокий множитель урона снизился на пару единиц. Точить я его не собирался, ибо прочности в нём тоже не так уж и много оставалось.

Сила +3, всего 29.
Подвижность +2, всего 27.
Рубящее оружие 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 30%.
Дровосек 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 30%.

На четвёртом дереве, подвергшемуся тотальному расчленению вдоль и поперёк, топор вообще показал единицу множителя урона, но меня это не остановило. Не зря ведь говорится - 'сила есть ума не надо'. Правда, скорость рубки при этом страдает, ну так время ещё есть.

Сила +6, всего 35.
Подвижность +5, всего 32.
Выносливость +5, всего 75 (50 экипированный предмет).

Рубящее оружие 40/40. дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 40%.

Дровосек 40/40. дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 40%.

Всё, накопилась усталость, заметно подрастив и так немаленькую 'выносливость', дров же должно хватить даже на сверхкритическую ночку, пора разводить костры. Ежесекундный урон холодом уже идёт, но с моей стойкостью и одеждой его пока не ощутить.

Развожу три костра рядом друг с другом. Почему три? Всё просто - холод вскоре начнёт подавлять огонь. Но три костра смогут поддерживать друг друга, не позволяя погаснуть. Увы, сделать вместо трёх маленьких костров один большой не удастся. Чтобы повысить плотность огненного жара требуется строить печь или разувать пламя мехами. Тут снова условность на условности, хорошо хоть они мне хорошо знакомы.

Блики пламени создают причудливые пляски теней вокруг меня, лес же вокруг ощетинился ночной темнотой. Пичуги и другие источники постоянного шума исчезли до утра, и только треск прогорающих дров иногда нарушает звенящую тишину. Сняв одежду и вообще убрав всё лишнее в сумку, постепенно отодвигаюсь от огня.

Получен урон: 1 (холод) 11-10 (стихийная стойкость)
-
-
Получен урон: 1 (холод) 11-10 (стихийная стойкость)

Здоровья у меня пока много, как и регенерации, которая пока полностью справляется с компенсацией получаемого урона. Но и холод постепенно становится сильнее, кроме урона добавляя мне 'приятных' ощущений. Периодически подбрасываю дрова, дабы сохранить огонь. Теперь они прогорают значительно быстрее, уже появились явные сомнения на счёт достаточности их количества.

Получен урон: 4 (холод) 14-10 (стихийная стойкость)
-
-
Получен урон: 4 (холод) 14-10 (стихийная стойкость)

Вот теперь уже не до шуток. Здоровье неуклонно проседает,

тело вообще начинает медленно коченеть, начиная с рук и ног, но приходится стойко терпеть, дожидаясь появления компенсации за свои мучения.

Получен урон: 5 (холод) 15-10 (стихийная стойкость)
Жизнь +10, всего 120.
Стихийная стойкость +5. Естественное рассеяние аурой 15 единиц стихийного урона.

Наконец-то! Впрочем, долго порадоваться прекращению неприятных ощущений не удалось - похолодание оказалось слишком резким.

Получен урон: 5 (холод) 20-15 (стихийная стойкость)
-
-
Получен урон: 5 (холод) 20-15 (стихийная стойкость)

Опять тело начало коченеть, чуть приближаюсь к огню, но это не сильно помогает.

Получен урон: 7 (холод) 22-15 (стихийная стойкость)
-
-
Получен урон: 7 (холод) 22-15 (стихийная стойкость)

Здоровья осталось едва пять процентов, уже приготовился вложить в 'жизнь' лишнюю нераспределённую единичку, дабы полностью восстановить его на короткое время, но система сжалилась надо мной чуть раньше:

Получен урон: 10 (холод) 25-15 (стихийная стойкость)
Жизнь +10, всего 130.
Стихийная стойкость +5. Естественное рассеяние аурой 20 единиц стихийного урона.

Только это не сняло всех проблем, стойкость подросла не до полной компенсации, потому красная полоска 'здоровья' снова стала падать. Холод же тоже подрастал. Периодически влезая прямо в пламя костра, с помощью регенерации восстанавливал проседающее здоровье и снова отскакивал мёрзнуть.

Получен урон: 10 (холод) 30-20 (стихийная стойкость)
Жизнь +20, всего 150.

Тридцать единиц урона в секунду! Максимум. Похоже, дальше его роста не предвидится, осталось дотерпеть до повышения стойкости и отправляться спать под ближайший куст.

Вот только, оказывается, на самом деле всё только начиналось:

Внимание!!! Сверхкритическая ситуация!!! Критичность: 100. До пика 3 часа.

Как я устоял на ногах и не свалился в пламя, которое, впрочем, уже горело едва-едва, с трудом отрываясь от быстро прогорающих поленьев, и сам не знаю. Только сейчас до меня дошло, что всё это безобразие произошло именно из-за меня. Никакие иные причины не могут привести к такому результату - только вмешательство некоторых сил, которым очень хочется окончательно уморить одного чрезвычайно жизнелюбивого индивида. Да, ситуация тяжелее не придумаешь, сотый уровень критичности означает сотню урона в секунду. Для огня это сравнимо с жаром внутри металлургической печи, в которой выплавляют железо. Сильнейшие маги, естественно, способны создать в локальном пространстве и более сильный стихийный урон на краткое время, но таковых во всём игровом мире наберётся едва ли полный десяток. Что же делать? Полоска здоровья начала сокращаться резкими рывками, вот-вот просядет до нуля, несмотря на все попытки 'регенерации' немного оттянуть неизбежное. Неужели пришло время умирать? Не успел об этом подумать, как система решила подбодрить меня, заполнив красную полоску до предела и порадовав приростом характеристик:

Получен урон: 20 (холод) 40-20 (стихийная стойкость)

Жизнь +30, всего 180.

Стихийная стойкость +17. Естественное рассеяние аурой 37 единиц стихийного урона.

Но всё равно полной компенсации больше не происходит, оставляя сначала регулярную тройку урона, которую регенерация полностью покрывает, но и холод постепенно растёт. Моя 'жизнь', с учётом всех дополнений, позволяет продержаться несколько минут, но ведь это далеко не предел возможного урона. Скоро он начнёт возрастать значительно быстрее, чем развивается моя естественная стойкость, и тогда всё. Остаётся лишь попытаться воспользоваться 'эпическим' 'Стихийным ингибитором',

подаренным мне химиками-диверсантами, вот только он станет сам травить меня. Ладно, ущерб здоровью не так уж страшен, сколько побочные эффекты. По идее их должны снимать маги или другие эликсиры. Вот только где все они сейчас? Впрочем, мне известно об одной малоизвестной особенности - если поднять до девяноста пяти процентов шкалу усталости и держать её на таком уровне - негативные эффекты отравления не смогут проявить себя в должной мере. Эх, выбора-то, похоже, и нет. Бросаюсь к сумке и судорожно вытаскиваю из неё бутылку. С пробкой провозился лишнюю минуту, - видимо так сделали специально.

Получен урон: 6 (холод) 43-37(стихийная стойкость)

Совершаю глоток ужасной гадости, от которой внутри тела всё вспыхивает.

Вы употребили внутрь 'Эликсир 'Стихийный ингибитор''. Стихийная стойкость +10 на 15 минут. Дополнительные эффекты 'отравление' и 'внутренний огонь'.
Получен урон: 1 (яд)
-
-
Получен урон: 1 (яд)

Быстро накинув на себя обратно всю одежду, переместил свой бумеранг в сумку, чтобы он не добавлял мне выносливости и накинулся с тупым топором на ближайшее дерево, которое удалось разглядеть в слабых бликах почти погасшего костра. Усталость начала резко расти, но мне это и требовалось.

Получен урон: 1 (яд)
-
-
Получен урон: 1 (яд)
Сила +15, всего 50.
Подвижность +10, всего 42.
Выносливость +15, всего 40.

А вот последнее совсем некстати, ещё глотнув ядовитого эликсира, так как пятнадцать минут уже почти прошли, ещё активнее заработал тупым топором.

Получен урон: 1 (яд)
Поздравляем, вами открыта третичная характеристика

'стойкость к ядам'. Теперь любой урон от ядов стал немного меньше.

А холод всё возрастал и возрастал, но и эликсир его пока действительно удерживал. С пятым глотком произошло закрепление успеха:

Получен урон: 1 (яд)

Стихийная стойкость +20. Естественное рассеяние аурой 57 единиц стихийного урона.

Внимание!!! Из-за увеличения компенсации ущерба эффект 'отравления' резко возрос, 'внутренний огонь' усилился, и к нему добавились 'конвульсии конечностей'.

Получен урон: 3 (яд) 4-1 (стойкость к ядам).

И действительно жар внутри, про который удавалось как-то забывать, активно колотя по чурбакам, стал ещё сильнее. Ноги же и руки пока лишь легонько подрагивали, приходилось проявлять осторожность, ибо в таком состоянии можно случайно пораниться собственным инструментом.

Получен урон: 3 (яд) 4-1 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 50%.

Дровосек 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 50%.

Сила +25, всего 75.

Подвижность +20, всего 62.

Выносливость +30, всего 70.

Топор вообще затупился, и его урон окончательно превратился из рубящего в дробящий. Но такое обстоятельство только помогало быстрее растить усталость, ибо подлая 'выносливость' её быстро обнуляла. Я превратился в маньяка, не способного остановиться на лишнюю секунду, едва успевая докидывать очки таланта в подрастающие умения. Рубил или вернее - мочалил деревья уже чисто на ощупь, костры погасли, а света звёзд откровенно не хватало. Но система вскоре заметила и эти потуги:

Получен урон: 3 (яд) 4-1 (стойкость к ядам).

Поздравляем, вами открыт талант 'ночное зрение'! 1/10

(справка) Теперь вы стали лучше видеть в темноте. Текущее значение 1%.

И сразу же следом:

Получен урон: 3 (яд) 4-1 (стойкость к ядам).

Ночное зрение 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность зрения в темноте 10%.

И вправду, окружающее меня пространство заметно посерело и приобрело явно узнаваемые очертания. Теперь я уже точно видел, куда наношу свои удары. Топор пока тоже держался, впрочем, окончательно превратившись в молот, хотя для системы оставался топором, а не дробящим оружием:

Получен урон: 3 (яд) 4-1 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 60/60. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 60%.

Дровосек 60/60. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 60%.

А стойкость топорика как раз держалась за счёт прокачки 'дровосека'. На максимуме он вообще перестанет портиться.

Мне удалось поймать некий баланс, позволяющий держать негативные эффекты отравления, пока не произошло очередное резкое повышение характеристик:

Получен урон: 3 (яд) 4-1 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 70/70. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 70%.

Дровосек 70/70. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 70%.

Ночное зрение 20/20. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность зрения в темноте 20%.

Стойкость к ядам +3, всего 4.

Сила +35, всего 110.

Подвижность +30, всего 92.

Выносливость +30, всего 100 (кап).

Пока пропал постоянный урон, быстро продлил таланты и снова залил в себя эликсир, иначе его действие в любой момент могло прекратиться. Без этого же жутчайший холод быстро свалит меня.

Стихийная стойкость +20. Естественное рассеяние аурой 77 единиц стихийного урона.

Получен урон: 3 (яд) 7-4 (стойкость к ядам).

Внимание!!! Из-за увеличения компенсации ущерба эффект 'отравления' резко возрос, 'внутренний огонь' и 'конвульсии конечностей' усилились, и к ним добавилось 'истощение'.

Внимание!!! На вас наложено ослабление 'истощение'. Сила -70%, подвижность -80%, выносливость -50%. Для снятия ослабления воспользуйтесь едой или специальными эликсирами.

Ага, ждите, для меня сейчас это 'истощение' настоящий подарок, ибо приходится ещё сильнее повысить осторожность, несколько раз мне уже удалось крепко приложить себя по ноге, хорошо хоть здоровье оказалось полным. Несмотря на постоянный урон в три единицы от отравления, 'регенерация' вытягивала на десять процентов больше. Даже и не представляю, какой у меня должен быть предел везенья. Не иначе мне действительно кто-то невидимый помогает, постоянно подкидывая всё необходимое для удачного преодоления исключительно сложных ситуаций. Вот только права на ошибку совсем нет. Как у канатоходца, идущего по натянутой проволоке над бездонной пропастью.

Получен урон: 3 (яд) 7-4 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 80/80. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 80%.

Дровосек 80/80. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 80%.

Ночное зрение 30/30. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность зрения в темноте 30%.

Сила +50, всего 160. Реально 48 (истощение).

Подвижность +40, всего 132. Реально 26,4 (истощение).

Просто сумасшедший пророст 'силы' и 'подвижности'. Сверхкритическая ситуация, 'истощение' и усталость, почти касающаяся верхнего предела. Хоть потом гайды* по естественной прокачке пиши. Если действительно крепко

прижмут, опишу и выложу все свои приключения на форумы - пусть хозяева кланов дохнут от злобы, пытаясь что-либо противопоставить быстро распространяющейся среди игроков невероятной информации. Многие захотят удалиться и начать всё сначала. И вот тут мой первый топорик громко сказал 'бздынь' и развалился на несколько отдельных частей - его прочность всё же упала до нуля. Хорошо хоть имеется запасной. Да, ещё есть возможность взвалить на себя тяжелый ствол и попытаться с ним бегать, но тогда появляется немаленький шанс сильно усугубить эффекты, сопутствующие 'отравлению'. Проблема в том, что система по-разному реагирует на действия игроков. Если таскать тяжести, то 'сила' действительно начинает расти, а усталость копиться, но, по мнению системы, это окажется условно-мирным занятием. В нём действие неприятных ощущений проявляется наиболее ярким образом. А если в руках игрока находится оружие - то он как бы остаётся в ситуации боя, когда неприятные переживания ослабевают, или вовсе игнорируются. Без такого спецэффекта ни одного ядовитого Босса просто не победить, а ведь существуют ещё и отравленные подземелья, со всем спектром 'особенно приятных' эффектов.

[* Гайды - жаргонное слово, обозначающее описания прохождения игрового процесса или прокачки персонажа]

А теперь придётся снова травиться, в ход пошла последняя бутылка 'эпического' эликсира, но, думаю, её должно хватить: холод почти достиг максимума.

Стихийная стойкость +10. Естественное рассеяние аурой 87 единиц стихийного урона.

Стойкость к ядам +3, всего 7.

Внимание!!! Из-за увеличения компенсации ущерба эффект 'отравления' резко возрос, как и эффект 'истощения', добавился эффект 'корчи'.

Внимание!!! На вас наложено ослабление 'сильное истощение'. Сила -90%, подвижность -90%, выносливость -70%. Для снятия ослабления воспользуйтесь едой или специальными эликсирами.

Внимание!!! На вас наложено ослабление 'корчи'. Эффективность всех талантов -50%. Срок действия: до отмены действующего 'отравления' плюс 2 часа после него.

Получен урон: 3 (яд) 10-7 (стойкость к ядам).

Несмотря на все неприятности, продолжил стойко долбить

очередное ни в чём не повинное дерево. Правда, делал это уже как сильно пьяный дровосек, уж больно велики действующие на меня негативные эффекты. Но прекращать работу и снижать интенсивность ударов никак нельзя - в противном случае включится 'безумство', а я его точно не переживу. Тем не менее, сумасшедшая прокачка продолжала идти дальше.

Получен урон: 3 (яд) 10-7 (стойкость к ядам).

Рубящее оружие 90/90. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 90%.

Дровосек 90/90. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 90%.

Ночное зрение 40/40. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность зрения в темноте 40%.

Сила +40, всего 200 (кап). Реально 20 (сильное истощение).

Подвижность +68, всего 200 (кап). Реально 20 (сильное истощение).

Заметив повышение пары характеристик до второго предела, немного порадовался за себя. Но останавливаться всё равно пока не решился, ожидая, когда стихийная стойкость повысится до полной возможности выдерживать урон. Но она всё никак не хотела расти, подобравшись к самому пределу. Пришлось времени от времени постепенно допивать ядовитый эликсир, хорошо хоть это не вызывало увеличения негативных эффектов.

Получен урон: 3 (яд) 10-7 (стойкость к ядам).

Стихийная стойкость +10. Естественное рассеяние аурой 97 единиц стихийного урона.

Стойкость к ядам +3, всего 10.

Рубящее оружие. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100%.

Дровосек. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 100%.

Ночное зрение 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Эффективность зрения в темноте 50%.

Всё вдруг высыпалось одновременно. Мне бы сейчас кричать от радости, отмечая свой новый день рождения, но моральная усталость перевалила за все разумные пределы. Я мог, как робот, долбить топором по дереву и вставлять дополнительные очки таланта куда требовалось, но уже не способен проявлять какие-

либо чувства и эмоции. Потому едва прекратилось действие яда, снял с себя всю одежду, убрав её в сумку, дабы выжать из ситуации последние крохи пользы и стал внимательно смотреть на то, что натворил вокруг. Системные сообщения слились в один быстро мелькающий однообразный поток:

Получен урон: 3 (холод) 100-97 (стихийная стойкость).
-
-
Получен урон: 3 (холод) 100-97 (стихийная стойкость).

Периодически улучшалось 'ночное зрение' и я продлял его очками таланта, пока оно не уткнулось в верхний предел:

Получен урон: 3 (холод) 100-97 (стихийная стойкость).
Ночное зрение. Эффективность зрения в темноте 100%.

Несмотря на ночь, я теперь прекрасно видел всё, хоть и вполовину хуже, чем должно по идее быть. И только в чёрно-белых тонах. Зато всё немного необычное выделялось зрением особо. К примеру, мне легко удалось найти железо от разрушившегося топора, валявшееся последи большой кучи щепок. Через полчаса поднялась до второго предела и 'жизнь', ибо к настоящему моменту 'регенерация' восстановила просто дикое количество ущерба, помноженного на критичность ситуации.

Жизнь +20, всего 200 (кап).

И в самом конце пришло последнее:

Стихийная стойкость +3. Естественное рассеяние аурой 100 единиц стихийного урона.
Поздравляем, вы обрели невероятную стойкость к агрессивным проявлениям всех стихий. Ваша аура стихийной стойкости отодвинулась от вашего тела на метр, теперь надетые на ваше тело вещи, совершенно не пострадают при внешнем стихийном воздействии со стороны, а союзники смогут спокойно чувствовать себя, крепко прижавшись к вам.

В принципе, из ситуации можно попытаться выжать что-то ещё, но моральная усталость перевалила за рамки терпимого. Проглотив пару кусков жареного мяса кабана, дабы частично избавиться от 'сильного истощения' буквально выедающего моё нутро, завалился спать прямо посреди покромсанных древесных

стволов под кучу обрубленных веток. До конца сумасшедшей ночи оставалось ещё несколько долгих часов.

Третья глава.

Доброе утро оказалось на редкость добрым. После ледяной ночи лес снова зажил своей прежней жизнью, как будто ничего и не произошло. Хотя, по идее тут всё должно было вымерзнуть и покрыться льдом. Но нет, игровая вселенная полна удивительных условностей - всё исключительно на благо игрокам, что бы разработчикам икалось до потери пульса. Радостно щебетали птички, показывая мне, что вокруг царит полный покой. Выбравшись из-под кучи веток, ещё раз оглядел последствия ночного буйства. Две дюжины здоровенных деревьев отдали свои виртуальные жизни за одну мою. Судьба у них такая. На сегодняшний день у меня имелись некоторые достаточно авантюрные планы, а именно пора наведаться к человеческому жилью и кое-чем там разжиться. Имеющееся у меня 'самообеспечение' не гарантировал какого-либо удобства и тем более - комфорта. А его, если честно, мне всё ещё хотелось. Продрав глаза, сделал три глотка из трофейной фляги 'химиков'.

Вы употребили внутрь 'Концентрированную Живую воду'.

На вас наложено благословение жизни II степени сроком действия 24 часа. Вторичная характеристика 'регенерация здоровья' +200%. Вторичная характеристика 'выносливость' +50%.

Серьёзная прибавка. По действию практически как 'редкий' эликсир здоровья, причём на целые сутки, не на пятнадцать минут как тот. Да уж, с такими флягами 'Живая вода' становится поистине бесценной.

Пока никуда не тороплюсь, стоит пройтись по системным сообщениям, проскочившим мимо моего взора во время сна.

Поздравляем, вы благополучно пережили сверхкритическую ситуацию, связанную с ночным холодом и действием редкого природного явления 'Дух Севера'. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего возрождения.

Это первое. А за ним можно ожидать и кое-что большее. Вот и оно:

Поздравляем, вы получили Уникальное достижение 'Неуничтожимый'. Вы смогли не только пережить сверхкритическую ситуацию максимальной сложности без посторонней помощи, но удачно воспользоваться ей для своего блага. Награда: Слава +30, +30 очков основных характеристик (не распределено), +50 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: артефакт 'Пространственный карман' типа 'А'.

В этот раз на ногах устоять не удалось. Похоже, за столь краткое время, мною достигнут предел мечтаний. Нет, конечно, ещё требуется разобраться с теми, кто заставил меня недавно удалять своего прежнего персонажа, но почему-то сильной неприязни в их сторону уже нет. Впрочем, если посмотреть правде в глаза - ещё ничего не закончилось. Раз в деле замешан модератор игры, способный легко устраивать глобальные подставы, типа 'Духа Севера', то можно ожидать чего угодно. Зачем-то я ему сильно нужен, и он вряд ли отступится. Хорошо хоть саму игровую систему напрямую модераторы не контролируют. За всем следит бесстрастный искусственный интеллект, и только он принимает окончательные решения в любой ситуации. И, кстати, именно его стоит непосредственно благодарить за все достижения и блага. Что-то в его заявленную бесстрастность больше не верится, не иначе как тот подыгрывает мне. Или ему не хочется победы моих противников, что гораздо вероятнее. Итак, описание артефакта, оказавшегося обычным малозаметным кольцом на моём пальце, свитым из тонюсеньких проволочек различного цвета, мне вполне доступно. И ещё, кольцо вполне снимаемо с пальца. А вот это немного пугает, впрочем, потерять его действительно невозможно:

-> 'Личный пространственный карман' тип 'А' (неограниченный). Украсть, потерять невозможно, при смерти

всегда остаётся с владельцем на месте возрождения, допускается исключительно добровольная передача. Класс: 'артефакт'. Вес: 0,002 кг. Прочность: неразрушимое. Количество ячеек хранения: неограниченно. Эффекты: вес хранимого содержимого устраняется из материального мира, не влияя на другие параметры и игровой процесс, посторонний доступ к содержимому принципиально невозможен. Дополнительные свойства: 10 раздельных групп инвентаря для удобства работы (настраивается владельцем), 27 ячеек экстренного сохранения, в которые перемещаются заранее заданные предметы с тела при случайной гибели (настраивается владельцем). Особенность: операции перемещения предметов требуют затрат времени и повышают усталость.

Открыв свой новый инвентарь, сразу же разделившийся на несколько окон, стал изучать и настраивать своё новое приобретение. Одина из групп хранения называлась 'кошелёк' и имела только три ячейки с пометкой: 'затраты времени и сил на операции отсутствуют'. Понятно для чего так сделано - перемещать деньги приходится часто и помногу. Быстро перекинул туда всю имеющуюся наличность: 18 медных, 40 серебряных и 50 золотых монет. Всё нажитое непосильным трудом, короче. Дальше пошли уже обычные окна, куда я перенёс всё содержимое своей сумки и саму сумку. В перспективе сумка всё равно пригодится, дабы никто не подумал, что у меня есть что-то лучшее. Но её я сделаю сам из подходящего материала, возможно, получится очередной сетовый предмет. И в последнюю очередь зафиксировал в ячейки экстренного хранения все предметы, которые имелись на моём теле. Очень удобно, в случае гибели из меня выпадет только содержимое карманов одежды и слотов быстрого использования. Ничего особо ценного короче. Но и полностью обойтись без карманов не удастся: на доставание каждого предмета тратилось не менее четырёх секунд, а в бою это совершенно непростительная задержка. Потому эликсирами, в случае чего, придётся жертвовать. Кстати, убирались предметы значительно быстрее, секунда и всё, а перемещения из одной открытой ячейки инвентаря в другую, похоже, вообще мгновенны.

Прежде чем выдвигаться в сторону человеческого жилья произвёл небольшую настройку интерфейса, взглянув на собственные характеристики, серьёзно изменившиеся за предыдущие сутки:

Имя: Драз. Полное имя: Драз Овид. Социальный статус:

'юниор'. Уровень: 0. Опыт: 0/10 (10103 инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый'). Класс: 'Мастер-Охотник', 'легендарная героическая' категория.

Базовые характеристики:

Жизнь - 350 200 + 150 (экипированный предмет)

Сила - 200

Подвижность - 200

Восприятие - 37

Нераспределённых очков характеристик - 90

Вторичные характеристики:

Ореол славы - 74

Выносливость - 150, 100 + 50 (экипированный предмет)

Ловкость - 30

Скорость бега - 50

Регенерация здоровья - 100

Разделка добычи - 50 (экипированный предмет)

Рубка дерева - 75 (экипированный предмет)

Третичные характеристики:

Аура стихийной стойкости - 100

Аура физической стойкости - 9 (экипированный предмет)

Стойкость разума - 75 (экипированный предмет)

Стойкость к ядам - 10

Таланты общие классовые:

Чувство природы. Находясь вне населённых пунктов, вы чувствуете окружающую вас природу. С помощью этого чувства вам легче находить добычу и обнаруживать врагов.

Следопыт. Вы видите даже старые следы, кто бы их не оставил.

Сбор добычи. Вы быстро и максимально полно извлекаете из убитых вами зверей всё необходимое (распространяется только на обычных зверей).

Самообеспечение. Вы способны создавать необходимые для себя вещи и добывать пищу без посторонней помощи с минимумом ошибок и с максимальным шансом на успех.

Таланты общие:

Незаметность 30/40. Штраф восприятия наблюдателей 15% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 15.

Тайное перемещение 70/80. Штраф восприятия наблюдателей 50% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 50.

Стальная воля. +100% к эффективности действий в сложных ситуациях.

Распознавание вещей 60/70. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (37 бонус за 'восприятие')

класса вещей 'простое', 'редкое' и 'уникальное', 10% - 'легендарное', 1% - 'эпическое'.

Сбор трофеев 70/80. Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (37 бонус за 'восприятие') для уровня 1-49; 50% - 50-69; 20% - 70-79; 10% - 80-89; 5% - 90-99; 1% - 100.

Ночное зрение. Эффективность зрения в темноте 100%.

Таланты боевые:

Военная хитрость 20/30. Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 20%.

Дробящее оружие 20/30. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 20%.

Рубящее оружие. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100%.

Смертельный удар 1/10. Вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости 1%.

Боевая ярость, аура стойкости' II класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +40, 'аура стойкости' (физический и стихийный урон)/3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 60%. Время действия эффектов: 10 секунд. Откат до следующего применения: 1 час. Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация здоровья' +200% на 10 минут.

Таланты производственные:

Рукоделие 30/40. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 30%.

Чувство материала. Позволяет обнаруживать материалы с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Творческое безумство. При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях.

Работа с кожей 30/40. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 30%.

Работа с костью 22/30. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 22%.

Совмещение материалов 21/30. Вероятность улучшения вами

характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 21%.

Дровосек. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 100%.

Незадействованных очков таланта - 169; бустер кап - 1.

Родство со стихиями:

Вода - 2

Огонь - 5

Воздух - 100

Классовые особенности:

Неприятие города. Вам сильно не нравятся скопления людей и их жилищ, потому вы чувствуете себя далеко не в лучшей форме среди них. Уровень ослабления основных и вторичных характеристик, а также репутации зависит от размера населённого пункта, в котором вы оказались. Максимальное ослабление: 50%.

Активные умения:

Невидимость. Вы способны становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия. Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве. Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения. Время действия умения: не ограничено. Откат после использования: нет.

Мысленно насвистывая какой-то совсем старый мотивчик, я неспешно выбирался к самому крупному в 'детском саду' скоплению жилищ. Деревней его уже не назовёшь, крупновато, а до посёлка чего-то явно не хватает. Хотя он как раз и называется посёлком Липки, причём большим. Там, по местным меркам, есть всё. Даже изба князя, как и сам князь. Не какой-то там староста деревни, а полноценный представитель аристократии, обряженный в неплохой воинский прикид. Но не к князю я желал наведаться в гости. В том посёлке обитал один хорошо известный торгаш, у которого, по идее, в загашниках могло найтись что угодно. Вплоть до 'эпиков', правда, в это никто из игроков не верил. Естественно, на витрины он ничего особенного не выкладывает, однако если ты покажешь ему ценную монетку, 'беленькую', откуда желтяки в 'детском саду', то торгаш позовёт тебя в закрытую часть своего магазина. И уже там представит что-то особенное. Торговаться с ним бесполезно, в этом деле он любого уделает, зато можно озвучить какую-либо свою просьбу или оставить заказ. Если что-то из предложенного сильно понравилось, но не хватает монет, уважаемый торговец выдаёт

задания. Обычно весьма заковыристые и трудновыполнимые. Пройти их за счёт силы никому не удавалось, исключительно умом или хитростью. Впрочем, там многое от имеющейся репутации зависит, с низкой к нему лучше вообще не заходить. Зато при хорошем к тебе отношении в нескольких деревнях 'детского сада' и самом посёлке Липки, открываются поистине необычные возможности. На моей памяти народ получал задания и находил редчайшие рецепты и другие тайные знания. Помню одну домохозяйку, сумевшую выполнить несколько цепочек уникальных заданий у того торговца и довести своё кулинарное мастерство до поистине невиданных высот. Ныне она является владельцем целой сети ресторанов в крупных городах игрового мира, как-то сумев отбиться всех претензий жадных кланов. Вот такой он 'детский сад' с совсем недетскими возможностями. Я же сейчас строю расчет на свой изрядный 'ореол славы'. Он, конечно, немного просядет в посёлке, но его должно хватить для возникновения как минимум - 'уважения' со стороны торгаша, на 'почитание' и тем более 'восхищение' точно не хватит. А больше никому я там не собираюсь показываться на глаза, с моей нынешней 'регенерацией' могу пользоваться невидимостью на постоянной основе. По уму стоило бы ещё посетить тамошнего кузнеца, но тот отличается скверным характером, постоянно сетуя на то, что его все достают и мешают творить. Потому-то его 'творения' всегда с каким-то скрытым сюрпризом, когда хорошим, а когда и нет. Сразу не определишь - лотерея, но второе чаще. При большой необходимости пробую купить необходимые металлические изделия через торгаша, пусть и существенно дороже.

Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе. На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -25%. Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

В посёлке вовсю кипела жизнь. Пробегающие мимо небольшими стайками игроки - большинство заданий являлись групповыми для развития социального взаимодействия, громко ругали ночное событие и вспоминали недобрым словом того, кто его им устроил. Это оказалась настоящей темой дня. Судя по всему, мало кому из них удалось пережить ночь даже в домах у печек. Неписи же практически не пострадали, на них многие природные и игровые явления просто не распространяются. Я шел по широким улицам посёлка и вспоминал далёкие времена, когда

я долго жил именно здесь. С тех пор практически ничего не изменилось, даже неписи не постарели, изо дня в день, занимаясь одной и той же работой. Игроки меняются, а вот они нет. Всегда на своём месте и всегда при деле. Вот знакомая учебная площадка, огороженная невысокой деревянной изгородью, а на ней мастер-наставник Лабуш с коротким шестом в руке громко зазывает игроков:

- Кому нужны талантики, подходите их есть у меня! Выстой против меня минуту и одна единичка талантов твоя. Продержись пару минут и получи две единички. Подходите, не стесняйтесь, попытка стоит всего пять медных монет.

И желающие получить столь нужные дополнительные единички талантов, естественно находились. Даже некоторая очередь образовалась. Правда, здесь больше зрителей, чем тех, кто действительно захотел проверить свои силы. Пять медных монет не такие уж и маленькие деньги по меркам 'детского сада', прямо скажу - это очень приличные деньги, которых хватит на два дня, если по-минимуму считать еду и ночлег. Но не это главное. Мастер-наставник Лабуш весьма коварен. Первую минуту против него может продержаться почти любой, если сумеет вытерпеть боль. На учебной площадке урона от пропущенных ударов не наносится. Зато раскрывается весь спектр сопутствующих им ощущений. Так сделано специально для того, чтобы игроки учились отражать удары или уворачиваться от них, воспринимая пропущенные буквально на собственной шкуре. Так у них и соответствующие таланты быстрее открываются, 'подвижность' и 'ловкость' растёт прямо на дрожжах. И Лабуш всему этому потворствует, охаживая бездарей своей палкой по чувствительным местам. Первую минуту он не станет использовать особые приёмы, выбивающие оружие из рук противника или сваливая его на землю. Все его удары найдут бреши в защите, которой 'младенцы' почти не обладают. И потому терпеливый игрок всегда получит заслуженную единичку таланта за свои пять медяков. Кто пошустрее - тот сможет продержаться и две минуты, но это уже сложнее, ибо на второй минуте мастер-наставник добавит 'обезоруживание' и 'повержение'. Однако если ходить к нему каждый день, то постепенно навыки защиты поднимутся и тогда можно продержаться три минуты. Некогда, опять же на спор, рекрутёрам часто приходится страдать от безделья и скуки, да и ещё требуется проводить рекламные кампании своего клана, я продержался против него целых десять минут. Как я это тогда проделал уже и сам не помню, но после неделю обходил учебную площадку стороной, часто потирая места сведённых целителем ссадин и синяков, постоянно

напоминавших о себе фантомными болями. Вот сейчас с моими невероятными статями в 'подвижности' могу выйти против него и держаться, пока сам мастер-наставник не устанет. Правда, больше десяти единиц таланта он всё равно не выдаст, а мне ещё и показываться на глаза игрокам лишний раз не хочется. А с другой стороны - чего бояться? Бордовых ников игроков клана 'Ализа', с которым у меня сейчас прямая вражда, здесь не видно, потому можно и размяться. Оставаясь в невидимости, скидываю с себя всю одежду Мастера-Охотника, одеваясь в трофейные нубовские обноски. Вполне типичный внешний вид для нулевого уровня, хе-хе. Проявившись за спинами зрителей, когда те азартно комментировали избиение наставником очередного желающего получить талантики, сразу же за ним вошел на площадку.

- О! Кого я перед собой вижу, совсем юный, а уже герой! - прокомментировал моё появление Лабуш.

Зрители же громко засвистали и закричали, возможно, я проскочил мимо очереди, но скорее им обращение наставника ко мне понравилось. Тот любит обзывать выходящих против него игроков всякими едкими словечками и 'герой' из его уст запросто может считаться чем-то в виде лёгкого оскорбления. Действительно, 'нулю' против него вообще не стоит выходить, а если уж вышел... Но я-то знаю, что вероятнее всего подействовал мой 'ореол славы' и слово 'герой' вполне настоящее.

- Итак, герой, деньги-то у тебя есть? - добавил наставник через пару секунд. - Ставка для всех одна - пять медных.

Подошел и передал пять монет в его руку.

- Бери шест и держись крепче, герой! - Лабуш выражал большое довольство, красиво играя на публику.

И публике это нравилось. Судя по громким крикам и свисту, народ ждал очередного позорного избиения глупого новичка, ещё не понявшего, куда он по дурости влез. Но в этот раз им придётся обломаться.

Я легко уклонился от первого, проверочного тычка шеста наставника, направленного в мой живот, просто повернув корпус и не сходя с места, затем отбил шестом пару ударов, направленных в ноги. Дальше попеременно, то уворачивался, то отбивал удары, всё возраставшей интенсивности. С каждым выпадом Лабуш сильнее старался меня достать, но я каждый раз оказывался чуточку быстрее. Наставник не спешил, проверяя то один, то другой приём. Хорошо хоть я их успел когда-то хорошо выучить, иначе бы никакой ловкости не хватило. Теперь же в памяти постепенно всплывали заученные движения и связки, проявлялось узнавание атак и методов эффективного противодействия. Простая палка, конечно, не меч, и вообще не

считается системой за оружие на тренировочной площадке, иначе бы шел урон, но большая часть приёмов весьма схожа с работой посохом, кое-что с мечом и топором.

Поздравляем, вами открыт талант 'уклонение'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность успешного уклонения от ударов. Текущее значение 1%.

Поздравляем, вами открыт талант 'парирование'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность успешного парирования направленных в вас ударов. Текущее значение 1%.

Два системных сообщения выскочили одновременно, отчего я замешкался и едва не пропустил очередную стремительную атаку наставника. Сам же не контратаковал, уйдя в глухую оборону и ловко перемещаясь по площадке. Зажать в угол и пройтись палкой по рёбрам - любимое развлечение Лабуша с теми, кто оказывал ему заметное сопротивление. Мне хотелось продержаться как можно дольше, не пропустив ни одного удара, а не показывать мастер-класс в нападении, ибо это будет очень подозрительно. А так... мало ли какой старый мастер, зачем-то начавший игру сначала, решил проверить свои силы и покрасоваться перед публикой?

Я не успел отметить, сколько прошло времени, Лабуш разошелся во всю прыть, и мне уже с большим трудом удавалось отражать его удары, ставшие действительно сильными и чрезвычайно стремительными. Тело вспомнило былые ощущения и начало действовать на одних рефлексах, мозги просто не поспевали. Шест наставника несётся мне в голову, пригибаюсь и сразу же подпрыгиваю - второй конец шеста как раз должен обратным ходом свалить меня с ног. Закрученная над головой наставника 'мельница' в любое мгновение должна превратиться в стремительную атаку, делаю три шага назад, перекладывая свой шест за спину, не позволяя противнику разглядеть мой хват, и, соответственно, понять, какой заготовлен защитный приём. Тот настигает меня, но его шест отбит, а я удачно зашел к нему за спину, получая возможность ответного удара, который просто невозможно парировать из его положения. Зрители затаили дыхание и лишь смотрели во все глаза, приоткрыв рты. Но я не ударил, так как перед моим взором неожиданно возникли строки:

Уклонение 10/10. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность успешного уклонения от ударов холодного оружия 10%.

Парирование 10/10. Для дальнейшего роста вложите

единичку таланта. Вероятность успешного парирования направленных в вас ударов холодного оружия 10%.

Ловкость +10, всего 40.

Почувствовав возникшую задержку, мастер-наставник остановился и, повернувшись ко мне, опустил свой шест, кивком головы и взглядом выражая своё восхищение.

- Давненько против меня никто не смог так долго продержаться! - с очень довольным видом заявил он. - Более того, я даже не помню случая, когда не прошел ни один мой удар, и уж тем более кто-то сумел зайти мне за спину. А значит, ты герой, действительно Герой! Протяни мне свою руку для получения заслуженной награды, - твёрдо потребовал он.

Вам передано 10 единиц таланта и предмет 'Кольцо Ловкача'.

Сообщила система после крепкого рукопожатия, и я обнаружил на мизинце левой руки весьма неприметное серенькое колечко. Публика взорвалась громкими криками и чуть не кинулась качать победителя местного тирана, регулярно избивающего молодёжь с особым цинизмом, но я благоразумно ускользнул от них, перепрыгнув через ограду и включив рывок, быстро скрылся с их глаз, где и ушел в полную невидимость. Какие-то игроки пытались найти беглеца, дабы поинтересоваться, как всё это у него получилось, и чем одарил Лабуш, но, понятное дело, не преуспели. Пристроившись в теньке, сам ознакомился со свойствами подарка:

-> 'Кольцо Ловкача'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,005 кг. Прочность: 220/220. Вторичная характеристика 'ловкость' +100%.

Да уж, такие колечки даже на аукционе и за золото не купишь. В клановых хранилищах наверняка есть, но единичное количество, временно выдаваемое игрокам для турниров или особых заданий. Вообще 'уникальной' бижутерии в открытой торговле практически не встречается, ибо только она даёт существенную прибавку к какой-либо одной вторичной характеристике. Тут вообще двукратное усиление - выше просто не бывает. Кстати, 'уникальные' вещи далеко не уникальны сами по себе. Правильнее говорить - 'предметы уникальные по характеристикам'. Более всего нужны подобные 'усилители' для турнирных боёв. Паладины в них принципиально не участвуют из-за своих классовых ограничений, а для обычных бойцов

каждый балл характеристик заметно влияет на конечный исход поединка. Потому клановые дуэлянты, а другим просто нечего делать на турнирах из-за недостатка подготовки и обеспеченности, получают максимально эффективные эликсиры, благословения и предметы-усилители. Про одежду и броню можно не говорить - и так понятно. И ещё один несомненный плюс турниров - на них нельзя потерять имеющиеся ценности. Если боец теряет здоровье до предпоследнего пункта, то просто падет на землю без сил и признаётся проигравшим, а любые атаки в лежащего не наносят тому урона. В опасных рейдах же может произойти всякое - далеко не всегда верх берут игроки. Потому-то бижутерия 'уникального' класса обычно лежит в загашниках, не говоря уже про 'эпики', способные повышать базовые характеристики. Кстати, в отличие от других игр, здесь повышение характеристик игроков предметами реализовано исключительно через бижутерию, за очень редким исключением специфических вещей типа тех же 'сапог-скороходов'. Но эти предметы, так или иначе, поднимают только характеристики напрямую связанные с ними. Сапоги влияют на скорость бега, пояс может добавлять стойкости. То есть, крепко затянув живот, можно немного увеличить силу духа. Оружие же, за исключением 'эпического' имеет только характеристики множителя урона, и вероятности нанесения им критических ударов. С тем тоже не всё просто. Прокачав до максимума талант владения каким-либо оружием, игрок не получает возможности нанесения им критического удара каждый раз. Он лишь полностью раскрывает его собственный потенциал. К примеру, мой 'уникальный' топорик имеет двадцати пяти процентный шанс нанести жертве контузию и десяти - кровоточащую рану. И только теперь, прокачав 'рубящее оружие' до максимума, я получаю эти значения на практике. Ещё сказывается разница в уровнях - от низкого к более высокому уровню критичность ударов повышается строго по разнице, особенно критичность первого нанесённого. Тут уже напрямую влияет талант 'военная хитрость', дополнительно повышая вероятность нанесения критического первого удара. Так опять же сделано для того, чтобы дать игроку низкого уровня некоторый шанс одолеть более сильного, если тот немного зазевается и пропустит атаку. Потому как бы ты высоко не вырос - не стоит недооценивать других, пусть они и во много раз слабее тебя, если судить по одному лишь уровню. И всю эту математику стоит хорошо знать, иначе большинство боевых столкновений становятся совершенно непрогнозируемыми. Ах да, чуть не забыл, оружие, являющееся ещё и инструментом, придаёт дополнительные профильные характеристики, за что особенно

ценится теми, кто действительно 'в теме'. Одежда же - это отдельный большой разговор, но об этом я поведаю как-либо в другой раз, ибо уже пришел к большому двухэтажному дому торгаша.

- Кого я вижу? - удивлённо воскликнул тот, едва я проявил себя, дождавшись, когда мы останемся наедине. - Это же ведь ты недавно против Лабуша целый час выстоял?

Тут стоит заметить - если в каком-либо населённом пункте про игрока что-то узнала одна непись, то это же одновременно становится известно и всем остальным. Такая уж у них телепатия, под девизом - 'земля слухами полнится'. Естественно, это относится не ко всем, а только сидящим на одном месте, типа наставников, мастеров и торговцев. Ну и местной официальной власти, естественно. А так есть задания, когда игроки передают записки от одного непися к другому, участвуют в тайных интригах между ними, короче - развлекаются по полной программе.

- Да, это действительно я, - лёгким кивком обозначив поклон, выразив знак уважения.

Это тоже важное условие для благополучного общения с местным народом. Казалось бы - мелочи, но от них зависит весьма многое.

- А почему ты, Герой, так плохо одет? - торгаш явно намекает не некоторое несоответствие моей внешности и уже проявившейся известности. - Неужели у тебя совсем нет денег, для того, чтобы одеться, как подобает уважаемому человеку?

Да, я намеренно не стал переодеваться в свою одежду, оставшись в обносках. И слово 'уважаемый' в словах торгаша сейчас значит для меня весьма много. Есть шанс, что он предложит нечто особенно выдающееся. Потому вместо ответа, подкидываю в руке серебряную монету, подавая торгашу правильный знак.

- О, теперь я понимаю, почему ты пришел именно ко мне! - широко улыбнулся тот. - Ведь только у старика Шавы найдётся действительно что-то подходящее для тебя. Иди за мной, здесь не самое лучшее место для плодотворного общения двух действительно уважаемых людей, - пригласил он меня за собой в потайную комнату магазина, вытащив оттуда и поставив за прилавок своего помощника.

После чего ненадолго оставив меня одного, наведался в своё безразмерное хранилище.

- Вот, примеряй! - положил он передо мной красивую зелёную рубаху, расшитую тёмно бордовыми и голубыми нитями,

изображающими в своём хитросплетении листву деревьев и сидящих на них птиц. - Отдам за серебряную монету, но нигде больше ты такой не найдёшь, - и при этом так хитро взглянул на меня.

Знаю, что этот хитрый взгляд означает - предложение брать не глядя, ибо, как правило, 'распознать' эту вещь смогут лишь игроки, достигшие куда большего, чем удаётся прокачать в 'детском саду'. За 'распознавание' он с меня чуть позже ещё чего-то стрясти захочет, хитрец эдакий. Вот только я тоже непрост, потому применил свой талант на предмете, едва не ахнув от удивления:

-> 'Рубаха Видного Жениха'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,21 кг. Прочность: 150/150. Комфорт: 70. Привлекательность в глазах НПС: +20, молодых НПС женского пола: +50.

Да за такую рубаху половина мужиков здесь запросто душу продадут. Во-первых, вещи с 'привлекательностью' больше десятки вообще крайне редки. Они позволяют быстрее развивать социальные навыки и легче получать задания, ибо 'привлекательность' в определённой пропорции может складываться с репутацией, как и 'ореол славы'. Не каждый видный непись захочет разговаривать с игроком, если у него 'привлекательность' находится на нуле или вообще в минусе. В изначально социальной игре всему подобному уделено немало места. Существуют парикмахерские, салоны красоты, дома мод и другие заведения, позволяющие игрокам подобающе выглядеть. Естественно, есть и предметы с соответствующими характеристиками. Хотя такого высокого значения в двадцатку 'привлекательности' только с одного предмета... К примеру, ювелирные украшения и модная одежда класса 'редкое' дают по три-четыре пункта, не больше. Другое дело - их можно навесить на себя сразу несколько штук, как обычно и поступают. Но тут кроме просто 'привлекательности' есть ещё и 'привлекательность у молодых женщин', причём совершенно невероятная. Дело в том, что в игре есть секс, да, виртуальный, но, тем не менее, по ощущениям мало отличающийся от реального. Ограничение - секс возможен только между игроком и НПС, дабы избежать эскалации сексуального насилия между реальными игроками и полностью ликвидировать нелицензированную проституцию, которая некогда сильно расцвела в первых играх с полным погружением. После лавочку надёжно прикрыли, оставив желающим возможность развлекаться с имитацией. Однако соблазнить нарисованную красавицу крайне непросто, разве за

деньги, причём не всякую, да и соответствующие услуги стоят дорого. Потому желающие подобных утех всячески пытаются поднять свою 'привлекательность' и прокачивают репутацию у молодых виртуальных красоток или их семей, дабы добиться бесплатного расположения. С такой рубахой им придётся куда проще, ибо половина от необходимой сотни для возможного предложения познакомится поближе, считай - уже есть. Но меня подобные развлечения, в общем, и раньше не особо привлекали, хотя совсем уж моральным типом никогда не был, и сейчас не то, чтобы появилась большая потребность. Впрочем, если долго не выходить из игры - рано или поздно придётся перейти на использование рисованных кукол для снятия излишнего напряжения. Оно тут тоже качественно реализовано, да. Дополнительная статья кому-то чистых расходов, а кому-то и неплохих доходов. И рубаху я однозначно куплю, ибо только лишь высокий 'комфорт' окупает почти всё. Как это ни странно, в игре реализованы многие, хм, естественные потребности. К примеру, приходится периодически чесаться, сморкаться, есть и многое другое, далеко не самое приятное. И параметр 'комфорт' как раз пропорционально снижает проявления этих 'естественностей'. Тем паче рубашка свободно одевается под мою куртку Мастера-Охотника. Остаётся понять, почему 'уникальная' вещь стоит так дёшево. За пределами 'детского сада' она легко уйдёт на аукционе минимум за сотню золотых, если не больше, а здесь лишь один серебряк. Неужели так соотнёсся мой высокий 'ореол славы' и недавнее развлечение с Лабушем? Хотя, чего я думаю-то? Серебряная монета тут ну просто огромные деньги. Выпадают только с сильнейших Боссов, которых валят большой толпой, а доход - лишь десять монет на всех. То есть по местным меркам я здесь настоящий миллионер. И все 'подвиги' тоже в зачёт пошли, ибо тут далеко не всё определяется исключительно наличием монет в кошельке.

- Беру! - серебряк перекочевал из моей руки в ладонь торгаша, а рубаха отправилась в мой инвентарь, чтобы через пару секунд появиться на мне.

- Тебе хорошо идёт, - заметил довольный Шава. - К сожалению, подходящих штанов у меня нет, но есть кое-что попроще, если у тебя ещё остались 'беленькие'.

- Показывай! - я лишь махнул ему рукой, демонстрируя свою готовность расстаться с деньгами.

Тот снова ушел ненадолго, вернувшись с парочкой штанов, как это ни странно, хорошо сочетающимися по цвету с рубахой, и в комплекте к ним красивые сапоги из желтой кожи с яркой вышивкой.

- За одну белую монету три вещи, - сообщил торгаш. - Штаны разные, но всё 'редкое'.

Посмотрел и убедился - да, действительно не соврал. Одни штаны подходят исключительно для города, имея низкую прочность, но добавляя три лишние единицы общей 'привлекательности' другие хороши для леса, ибо предоставляли некоторую защиту от колющего и режущего оружия, а значит - и от зубов хищников. Сапоги ничем выдающимся не обладали, средненькие по защите, но повышенной прочности и тоже с двоечкой 'привлекательности' и хорошим комфортом в двадцать пунктов. Решил купить и их, как комплект цивильной одежды. Пригодится, если всё же выберусь отсюда в большой игровой мир. В крайнем случае, продам, на аукционе они гораздо дороже уйдут.

Приодевшись в обновки, задал торгашу вопрос, ради которого, собственно сюда и шел:

- А не найдётся ли у тебя, уважаемый Шава, походного котелка для готовки еды над костром? И ещё набор алхимика нужен.

Мой вопрос заставил его надолго изобразить задумчивость, видимо ничего подходящего у него на складе не нашлось. Чувствую, не нашлось именно котелка. Здесь же априори в лесу готовить никто не может - не продаются средства разведения огня. Потому в продаже посуда исключительно для готовки в печи. Кстати, в полном алхимическом наборе тоже имеется походный котелок, но в нём нельзя приготовить еду, как и в котелке для пищи не сварить эликсир. Для реального мира - глупость, а здесь - реальность.

- Знаешь, есть у меня кое-что, - через несколько минут торгаш всё же отвис. - Вот только сомневаюсь в наличии у тебя денег, дабы рассчитаться.

- Сколько? - недовольно спросил его.

- Два золотых! - выдохнул тот. - 'Уникальный' набор алхимика-кондитера, вместе с книгой. Там в комплекте два котелка, в них можно не только зелья, но и пищу варить. Лежит у меня, уже и не помню, сколько лет, отродясь никто им не интересовался, я уже и сам о нём позабыл...

Пришлось продемонстрировать торгашу две 'желтые' монеты. При этом его глаза подозрительно округлились, и он судорожно сглотнул обильно выступившую слюну, но никаких слов не сказал, отправившись за обещанным товаром. Ведь по идее этот набор он не должен именно продавать, на него имелся внушительный набор заданий, выполнив которые его мог получить любой 'младенец', учитывая специфику этого места. И

ещё, тут все прекрасно понимали, ну разве только совсем уж новички могли оставаться в неведении, откуда берутся золотые монеты. Вводить их снаружи с помощью реальных денег возможно только в большом игровом мире через аукцион. Здесь же их даже и добыть-то негде - монстры не выше десятого уровня. Но цена уже названа и деньги продемонстрированы - значит, сделка состоится в любом случае. Вернувшись, Шава поставил передо мной приличную запечатанную коробку. Опозналась она с первого раза:

-> 'Походная мастерская алхимика-кондитера'. Класс: 'уникальное'. Вес 4,7 кг. Содержит два котелка для приготовления продукции (универсальные), лёгкий походный таганок, три ступки для растирания компонентов различного типа, ложки-мешалки, девять стойких колб для хранения промежуточных продуктов, дозатор, инструменты для извлечения исходного биологического сырья. Дополнительное вложение - уникальная книга профессий с набором рецептов и пятьдесят универсальных флаконов для сырья и готовой жидкой продукции.

Не думая отдал деньги торгашу и вскрыл коробку, первым делом доставая книгу, ибо именно она здесь представляет главную ценность. Дотронувшись до определённого знака на обложке, сразу же получил сообщение:

Желаете ли вы открыть для себя книгу совмещённых профессий 'Алхимик', 'Кулинар' и 'Кондитер'?
Внимание! Для открытия необходимо потратить 30 единиц таланта единовременно.

Последнее вполне ожидаемо. В игре любые книги профессий требуют вложения этих самых единиц таланта, какие больше, какие меньше, но все. Зато они открывали специфические таланты, причём сразу максимального уровня. Судя по всему тут таланта три. Кроме того, вложенные единицы таланта открывали и соответствующее число рецептов по выбору. В принципе, рецептов в книге должно быть много больше, но за каждый последующий тоже придётся вкладывать единицу таланта. И это ещё большое благо. Можно развивать профессию без книг и рецептов. Как я тут поначалу, делая вещи своими руками из подручных материалов. Однако не всё так радужно, как кажется. С первого раза у экспериментатора обычно выходит исключительно качественное готовое изделие, если, конечно, имелись подобающие исходные материалы, инструменты и

понимание, как предмет можно сделать, а также открывается линейка профильного таланта. Но если попытаться повторить изделие ещё раз, то с большой вероятностью оно не получится, или получится далеко не таким, как хотелось. Короче, на продажу ничего массово сделать не удастся. Для прокачки профильного таланта требуется сделать много разных изделий из одного материала. Только прокачав талант, опять же не без вложений, можно выйти на серийную повторяемость. И это ещё не всё. Полученные без готового рецепта изделия каждый раз будут отличаться друг от друга. Чтобы такого не происходило, потребуется создать свой собственный уникальный рецепт по такому же принципу, как и талант. Хорошо хоть для мастеровых есть множество заданий и профессиональных конкурсов, где они могут добывать столь необходимые им для развития профессий талантики. 'Книги Мастерства' же встречаются крайне редко и дают возможность серьёзно сэкономить. В общем, её мне нужно открывать, благо она после этого не исчезнет, а навсегда привяжется к моей учётной записи, после чего её уже не продашь, ибо только так я узнаю, что потребуется для приготовления пищи и алхимии по имеющимся там рецептам.

Поздравляем, вами открыт талант 'алхимия'! (справка) Вы хорошо разбираетесь в приготовлении полезных зелий и снадобий. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт талант 'кондитерское дело и кулинария'! (справка) Вы хорошо разбираетесь в приготовлении пищи и сладостей. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'совмещение субстанций'! (справка) Вы способны совмещать в одном продукте алхимию и пищу. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Вы можете свободно выбрать из книги 30 рецептов приготовления пищевых продуктов и алхимических зелий, а также методов совмещения их между собой.

Ну, надо же, три таланта и из них один уникальный! Да ещё какой! Эх, если об этом таланте узнают 'Химики', мне ой как несладко придётся. Проблема абсолютно всех действенных снадобий и эликсиров в их исключительно противном вкусе. Понятное дело - так специально задумано. И если... - я бегло пролистал предлагаемые рецепты, - делать их в виде конфет, то высокий спрос гарантируется, несмотря на изрядно повышенную

цену из-за сложности и более высоких требований к компонентам. Многие богатые игроки предпочтут доплатить за комфорт. А тут есть ещё один плюс - отсутствие необходимости в таре и рисков связанных с ней. В дуэлях и битвах между игроками весьма распространены подлые удары по поясам с ячейками быстрого доступа и карманам, дабы разбить хранящиеся там склянки с эликсирами и лишить противника потенциальной возможности быстро поправить здоровье или получить кратковременное увеличение силы в самый неподходящий момент. Конфеты же этого недостатка изначально лишены, у них просто нет параметра прочности.

- Есть ли у тебя, уважаемый Шава, ещё что-либо подобное? - спросил торгаша, с интересом поглядывавшего на мою суету.

- Увы, - тот картинно развёл руки в стороны, изображая на своём лице вселенскую грусть. - Есть 'редкие' наборы инструментов для кожевенного дела и спицы для вязания вместе с набором иголок и ниток для вышивки. Тоже с книгами, и всего по монете серебра. Больше ничего такого нет, только 'простое'.

- А книги отдельно есть, по травам там, к примеру? - мне не верилось в том, что из торгаша больше ничего полезного не удастся выжать.

- О! По травам как раз есть, - сразу же воодушевился он. - Но тоже 'уникальная' и за золотой.

- Неси всё вышеперечисленное, - решительно заявил ему. - Деньги ничто, знания - всё!

- А у тебя найдётся, куда всё это сложить, Герой, может быть ещё предложить сумку? - раз клиент решил сорить деньгами, почему бы этим не воспользоваться.

- Если только 'уникальную', и вообще, если вдруг есть нечто необычное и пусть даже не пользующееся спросом - неси, - задумчиво ответил ему, добавив: - Пока в кармане звенят монеты, надо потратить их с пользой, иначе когда-то обязательно придётся кусать локти, вспоминая упущенные возможности.

И действительно, когда бы ещё кому-то удалось в этих краях даже не серебром - золотом сорить? В этот раз торгаш надолго исчез, скрупулезно перебирая содержимое своих запасников. В принципе - это копание и трата времени совершенно лишнее для него действие, неписи нужные предметы банально создают по мере необходимости обмена с игроками из имеющихся у них списков дозволенного и соответствующего уровню репутации с игроком. Если, к примеру, забраться в закрома торгаша в его отсутствие, найдёшь только рядовую ерунду, которая лежит на прилавках. Выбравшим стезю вора приходится влезать в чужие дома только по наводке или по особому заданию, иначе ничего

ценного они там не найдут. Да, ещё существуют тайники, где ценные вещи как раз есть, вот только обнаружить их весьма непросто, одного большого 'восприятия' для этого может не хватить, но без него вообще и пытаться не стоит. Проще обкрадывать других игроков, тем своё имущество защитить куда сложнее. Пока уважаемый Шава отсутствовал, я пролистал список рецептов, выбрав для себя наиболее подходящие и просмотрев необходимые для них ингредиенты. Увы, в лесу найдёшь далеко не всё, особенно для кондитерского дела. Разве только мёд диких пчёл, хотя с его добычей могут возникнуть трудности. Потому стоит сейчас озаботиться и запасом всякой всячины, соли, сахара, какао-порошка, специй и ещё пары дюжин компонентов. Всё это у торгаша должно гарантированно храниться в запасниках.

- Вот, всё, что ты просил, Герой, сумка и наборы мастеровых, - вернувшийся торгаш сгрузил передо мной кучу предметов, добавив чуть погодя: - Как погляжу, у тебя с 'распознаванием' нет проблем, и раз тебя интересуют различные профессии, но ты не спрашивал об оружии, то рекомендую взглянуть ещё и на это, - передо мной появилось хорошо узнаваемое лезвие охотничьего ножа, подозрительного тёмно-зелёного цвета без ручки, но с хвостом для её закрепления.

Едва взяв предмет в руки, сразу ощутил настоящий огонь - именно так отозвалось о нём моё чувство материала. А вот 'распознавание' практически ничего не поясняло, если не приглядываться к мелким деталям:

-> 'Старое лезвие от Ножа Охотника'. Класс: 'редкое'. Вес 0,1 кг. Прочность - 1500/1500.

Слова 'Ножа Охотника' с больших букв, и просто невероятная для железа прочность, как и малый вес.

- Сколько? - спросил ждущего моего мнения торгаша.

- Три медных монеты, всё равно наш кузнец не берётся за его доделку, а больше с ним мне не к кому обратиться, может у тебя что-то получится, - без особого интереса ответил тот, добавив: - Ты лучше остальное осмотри.

Да, действительно, всё как обещано, и даже сумка:

-> 'Сумка Травника'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,86 кг. Прочность: 175/175. Содержит два отделения инвентаря: первое общее 40 ячеек хранения, второе только для трав и другого сырья растительного происхождения 180 ячеек. Эффект: 'вечное хранение' для второго отделения. Дополнительный эффект: скрадывание веса и объёма, вес содержимого/3. Предельный вес

содержимого: 59 кг.

Сумка на ремне оказалась небольшой, несмотря на внушительный внутренний объём, и неплохо сочеталась с моей одеждой Мастера-Охотника из-за своего достаточно неброского вида. Но в неё все мои покупки не поместятся, так как ремесленные наборы занимали по четыре ячейки хранения, а ещё требовалось разместить продукты, которых предполагается закупить изрядное количество.

Отдав за сумку две 'белых' монеты и ещё две за ремесленные наборы плюс золотой за книгу по травам, в последнюю очередь расплатился за лезвие ножа. Меди у меня практически не оставалось, а необходимые закупки ещё не закончились.

- ...Сможешь ли ты мне всё это продать или идти искать к кому-то ещё? - спросил уважаемого торговца, после того, как озвучил длинный список необходимого для занятий алхимией и кулинарией. - Только ещё один момент, у меня уже практически не осталось меди, - не забыл добавить в конце.

- Никаких проблем, Герой, за одну серебряную монету ты получишь всё, - Шава решил явно не мелочиться.

Особенно учитывая обстоятельство, что все необходимые для готовки приправы и продукты здесь стоили совсем дёшево. Мешок картошки или лука - одна медная монета. Остальное в том же духе. Вот готовая еда уже значительно дорожает. Всё это старое наследство, с тех пор, когда игра позицировалась для домохозяек. Для них тут созданы все условия, дабы легко и быстро вписаться в игровой мир. Даже ходить в лес и истреблять агрессивных зверушек для заработка не надо, достаточно подойти к любой женской неписи в деревне, благо они все по своим домам сидят, и попросить помочь ей приготовить чего-нибудь съестного. Та сразу же выдаст задание сходить к ближайшему торговцу за солью или чем-либо другим, накопать картошки или морковки в огороде и всё прочее в том же духе. А тем, кто проявит должную старательность, даже монетку-другую в конечном итоге подарят, и уровень немного подрастят. В общем, при желании можно выйти из 'детского сада' так и не убив ни одного моба, но получив парочку неплохо раскачанных профессий бытового и социального характера, а также весьма полезные таланты.

Пока торгаш собирал для меня всё необходимое, ознакомился с книгами. Первая по кожевенному делу:

Желаете ли вы открыть для себя книгу профессии 'Кожевенное дело'?

Внимание! Для открытия необходимо потратить 10 единиц таланта единовременно.

Запас есть, хотя уже и жалко, но для меня работа с кожей идёт как раз по профилю класса.

Работа с кожей. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 100%.
Внимание! В силу наличия у вас ранее открытого профильного таланта 'работа с кожей', вы имеете возможность раскрыть до максимума один из двух близких к нему талантов 'рукоделие' или 'совмещение материалов'.

Выбираю 'рукоделие', как наиболее общий и действующий на все материалы и типы изделий.

Рукоделие. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 100%.
Вы можете свободно выбрать из книги 10 рецептов изготовления предметов из кожи.

Самое забавное, что проценты у талантов одной направленности складываются вместе. То есть, работая с кожей, я получаю сотню процентов успеха за 'работу с кожей' и сотню от 'рукоделия'. Это, к сожалению, не приводит к увеличению вдвое получаемых изделиями характеристик, зато наиболее полно раскрывает свойства используемых материалов, снижая их расход и позитивно влияя на прочность. Также повышается шанс сделать предмет более высокого класса по рецепту более низкого. И вообще, пользуясь рецептами, можно заниматься серийным производством на продажу. В 'редкой' книге и рецепты 'редкие', что немаловажно. Тут есть всё: куртки, перчатки, сумки, сапоги, одним словом - кожаные изделия на любой вкус. Правда, предметы из кожи, за редким исключением, относятся к дешевым вещам, потому на них особо не разбогатеешь. Но для охотника, постоянно живущего в лесу, гораздо выгоднее приходить в посёлки торговать готовой продукцией, а не сдавать выпавшие из зверей трофеи за бесценок. Потому я и озаботился ремесленными наборами в первую очередь.
Так, пора переходить к следующей книге:

Желаете ли вы открыть для себя книгу профессии 'Травы и изделия из них'?
Внимание! Для открытия необходимо потратить 20 единиц

таланта единовременно.

Ого, тоже дорогая книжка. С другой стороны и рецептов больше откроется.

Поздравляем, вами открыт талант 'сбор даров живой природы'! (справка) Вы хорошо разбираетесь в природных дарах (травы, ягоды, грибы) и умеете их собирать, максимально полно сохраняя полезные свойства. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Внимание! В силу наличия у вас ранее полностью раскрытого профильного таланта 'алхимия' даруемого этой книгой, вам предоставляется возможность раскрыть до максимума любой из ваших талантов по своему выбору.

Вы можете свободно выбрать из книги 20 рецептов изготовления алхимических зелий из трав.

А это уже чистая халява! То есть по книге, простите, 'кулинария' можно раскрыть владение копьём, если кулинарный талант уже есть, так получается? Или же подобное касается только книг 'уникального' класса? Скорее всего, именно последнее, иначе бы подобным методом часто пользовались хитрые игроки и о нём ходили бы слухи. Так, чего мне более всего стоит сейчас продвинуть? Есть только одно, что прокачать естественным образом весьма сложно, но для спокойной жизни охотника весьма полезно:

Смертельный удар. Вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости 100%.

Вот так, теперь стоит только подкрасться к жертве и ударить в голову. Естественно, у многих 'толстяков' имеется хорошая сопротивляемость к подобным воздействиям вплоть до полной блокировки, но в любом случае они сразу потеряют много здоровья.

Торгаш наконец-то приволок мой заказ, причём не за одну ходку: мешки с овощами оказались достаточно тяжелыми. Не особо стесняясь, поочерёдно убрал всё в свой пространственный карман, изрядно удивив уважаемого Шаву.

- Вот Герой, никак я не пойму, откуда же ты такой взялся? - удивлённо спросил он. - Никто здесь тебя раньше не видел, и тут ты появляешься вдруг, легко танцуя с Лабушем на пару и имея полные карманы денег, - тон голоса торговца стал весьма подозрителен. - На моей памяти таких ловкачей прежде не

встречалось.

М-да, засветился очень некстати. Теперь если не отбояриться, то репутация может резко упасть, да и другие проблемы нарисуются на ровном месте. С неписями тоже стоит вести себя осторожно, они совсем не дураки, как некоторым может случайно показаться. Зная, что болтать он не станет, ибо в его профессии не поощряется распускание нежелательных слухов о богатых клиентах, честно ответил ему:

- Из леса. Я охотник-одиночка, лесной житель, - про Мастера-Охотника, думаю, лучше не заикаться. - Вот, пришел ненадолго пополнить запасы и снова в лес уйду.

- Охотник-одиночка? - ещё больше удивился торгаш.

Тут было отчего. Уже рассказывал, что выбирают это класс очень немногие игроки из-за присущих ему 'особенностей'. Большинство из них вскоре вообще удаляют персонажа, дабы начать прокачку нового. А просто заявить неписю мол - 'я охотник-одиночка', имея другой класс или вовсе не имея его - значит сразу потерять всю положительную репутацию. Настоящих 'героев' они уважают, но выдавать себя за них категорически не рекомендуется.

- Всем охотникам сейчас плохо приходится, на них самих охоту объявили, - огорошил меня Шава после небольшой паузы. - В лесу слишком много опасных зверей развелось, лучше туда не ходить.

С этим утверждением сложно не согласиться, благо с кое-кем уже довелось близко познакомиться: 'Кабанище', 'Медвежуть', наверняка где-то неподалёку бродят и другие сильные Боссы, которых вскоре удастся повстречать. Но меня эти встречи только обрадуют.

- Опасные звери - богатая добыча, - по-своему ответил ему. - Как вы считаете, откуда у меня могло взяться столько сил и денег? - широко улыбнувшись, задорно подмигнул.

- Да, ты прав, охотник, - вздохнул торгаш, признавая мою правоту. - Но тебя, милок, и здесь скоро искать станут.

- И кто же такой шустрый? - пришло и моё время удивляться.

Не иначе как он меня предупреждает, охота на меня ведь действительно объявлена, и охотники могут искать свою жертву уже где-то поблизости.

- Не знаю, Герой, не знаю... - торгаш явно сник, не в силах оказать мне какую-либо иную помощь. - Ведьмы говорят - духи леса на людей сильно прогневались, но кто их разберёт ведьм этих, порой сами не знают, что говорят. Ты просто старайся здесь лишний раз народу на глаза не показываться. Духи духами, но всё зло обычно идёт исключительно от людей, я так думаю.

А вот это действительно прямое и недвусмысленное предупреждение. Модераторские шавки вышли на мой след и начали активно опрашивать местных неписей, раз и до Шавы дошли слухи.

- Благодарю за предупреждение, уважаемый, - изобразил полупоклон в знак признательности, после чего попросил проводить меня через задний выход из его дома, чтобы не попадаться случайным игрокам на глаза и не пугать хозяина своими способностями исчезать прямо на глазах.

Как только за мной закрылась дверь, сразу же ушел в невидимость, озадачившись переодеванием в свою основную одежду.

Решив всё же посетить местного кузнеца и разжиться у него наконечниками для стрел, ибо какой охотник без лука, но так и не дошел до него. Лишь зря приберёг несколько медяков, не оставив их торгашу. Мой взгляд отметил знакомые бордовые надписи над головами нескольких игроков. И не просто куда-то спешивших по своим делам, а целенаправленно кого-то искавших. Собственно, не вызывало никаких сомнений кого. Предупреждали же буквально только что, м-да. А раз народ ищет меня, то можно за ними понаблюдать. Быстро нашел парочку знакомых рекрутёров. Те сами не ходили по домам, расспрашивая неписей, а стояли в сторонке и ждали, когда всю работу сделают за них 'младенцы'. Пристроившись к ним за спины, стал терпеливо ждать, подслушивая разговоры. Поначалу они болтали о какой-то посторонней чепухе, но потом коснулись и моей темы.

- Скажи, ты хоть понимаешь, чего хочет Арий от того парня? - спросил крепыш щуплого игрока. - Зачем он его хочет прижать прямо тут? Мог бы дождаться, пока тот выйдет из нубятника, не год же он тут будет сидеть. И ещё я нашего директора никак не пойму, выгнать из клана такого сильного паладина непонятно из-за чего.

- Знаешь, Горм, - ответил ему щуплый, - я тоже многого не пойму. В последнее время вообще подозрительно много непонятных событий. Сильных паладинов, кстати, стало заметно меньше. Не только в нашем клане, но и вообще. На них словно мор напал. Советую почитать, чего сейчас в закрытой части кланового форума пишут. Четыре последних рейда на вполне рядовых Боссов бездарно вайпнулось. И всё потому, что решили обойтись без 'Воинов Света' в своём составе, разрабатывая новые тактики боя, если верить их отговоркам. Но всё это брехня! Тут скорее какие-то договорённости между кланами, палов просто сливают, ибо они не позволяют развязать большую войну за

передел территорий - вот это факт!

- А, ну да, действительно, паладины принципиально не воюют друг с другом, а во всех кланах самые крепкие отряды именно с ними, - недоумённо продолжил крепыш Гормит. - Но тогда я вообще ничего не понимаю, зачем самим разоружаться? Пусть другие этим страдают, мы-то причём.

- Руководству виднее, - меланхолично заметил щуплый Рвуз, пожав плечами. - Наверняка открыли какой-то новый класс или что-то ещё, и палы стали не нужны. Да и вспомни, сколько с ними проблем, особенно с теми, у кого много благодати. В городе улицы перед ними приходится расчищать, случайно заметит какого богопротивного непися и давай мочить! Ну чем им воры мешают, а? Атакуют сходу, ничего никому не говоря. И не остановишь. А клану потом штраф плати. В общем, не класс, а сплошное недоразумение, хотя против сильных мобов действительно хорош.

- ПК-шники* их сильно не любят - это да, - тяжко вздохнул крепыш, явно вспоминая не самые лучшие для себя моменты прошлого. - Порой такого и группой не завалишь, а он всех положит. И видит даже сквозь кусты, не спрячешься.

[*ПК, ПК-шник, ПК-шер - жаргонное слово, обозначающее 'убийца игроков']

Действительно есть у паладинов такие способности - 'видеть зло' называется. Все зловредные сущности просто подсвечиваются особым образом даже сквозь преграды, и их надлежит немедленно атаковать, иначе спадёт божественная благодать. Хорошо хоть этот классовый талант раскрывается у паладинов не сразу, иначе бы они не смогли выйти из городов, кишащих всякими недобропорядочными личностями. Судя по всему, этот игровой класс изначально задумывался разработчиками как некие чистильщики общества. Но ему почему-то больше нравится сидеть в грязи.

В этот момент перед тихо разговаривавшей парочкой предстало семеро игроков от третьего до шестого уровня. Их молчаливое появление говорило и без слов - миссия провалена.

- Нигде нет, - отчитался старший среди них, игрок с ником Вагрон. - Первый и последний раз его видели на учебной площадке, после он исчез. Неписи молчат или говорят, что не видели. По крайней мере, всех квестовых и мастеровых мы точно обошли.

- Здесь он, здесь! Совсем рядом, нутром чую, - со злостью в голосе произнёс ещё один из подошедших, даже не догадываясь,

насколько сейчас прав.

- В общем, так, хлопцы, сейчас разбегайтесь в разные стороны по окраинам и начинайте сходиться по своим чувствам к нему, строго удерживая направление по памяти. Когда друг с другом пересечётесь - зовите нас, - отдал толковое распоряжение Рвуз.

- Думаешь, поможет? - спросил его Гормит, когда их мальчики на побегушках удалились.

- Нет, - ничуть не смутившись, ответил тот. - Но пусть немного побегают, им полезно.

- Пора вызывать начальство, что б ему неладно было! - крепышу уже давно надоело заниматься бесперспективными поисками.

- Ладно, сейчас вызову, - отозвался Рвуз. - Доставай вазелин, может срочно пригодиться, - хмыкнул тот.

Из едва заметного портала появилась хорошо знакомая фигура модератора.

- Не нашли? - сразу же спросил он, увидав виноватые лица перед собой. - Почему-то не удивлён, - добавил тот чуть погодя. - Не помогло, значит, и прокаченное 'эпическое' колечко на 'восприятие'.

- Вернуть? - спросил сильно понурившийся щуплый игрок.

- Погоди, как раз думаю провернуть одну хитрую комбинацию, там оно пригодится. Возможно, в этот раз у нас получится, - ответил Арий, действительно о чём-то задумавшись, судя по выражению его лица. - Значит так, в посёлке он ведь не станет целый день сидеть. Даже если станет, всё равно в лес отправится рано или поздно. Там вы легко встанете на его след, как в прошлый раз.

- Прошлый раз я без 'редкого' ножа остался, - обиженно заявил Рвуз.

- А, ерунда! - отмахнулся от него Арий. - Зато мы узнали возможный предел его силы и примерную экипировку. Это уже много. Так вот, 'семя зверя' у меня осталось только одно - Тигр-людоед девяносто шестого уровня. С таким он точно не справится даже с 'эпиком'. И уйти тоже не получится, у зверя есть особое людоедское чутьё плюс кольцо - найдёшь в любом случае, главное один раз заметить. Потому, Рвуз, именно тебе я дам 'семя', как самому смышлёному, сам в драку не лезь, когда догонишь и увидишь его хотя бы мельком - сразу же поднимай уровень 'зверства' за предел, пусть с ним моб разбирается.

- А к чему такие сложности? - заметил тот, явно набравшись смелости задавать такие вопросы. - В чём такая ценность этого нуба для вас? Может не обязательно отправлять его на перерождение и придумать что-то другое? Или вообще

договориться, в клане он вроде как считался вменяемым парнем, пусть и паладином, до тех пор, пока с директором не поссорился. Хоть это не моё дело, просто интересно.

- Ой, какие мы любопытные... - хохотнул Арий, - всё-то вам знать хочется. Ладно, в качестве компенсации за утраченный нож расскажу, - на лице модератора появилась самая ехидная ухмылка. - Чтобы вступили в действие наложенные на учётную запись игрока санкции, его требуется ненадолго вывести из системы. Перезагрузить, так сказать. Это нельзя сделать административным волевым решением, требуется сначала отправить на перерождение или подождать пока тот сам не отключится, выйдя в реал. Но он не торопится, прекрасно понимая, чем ему это грозит. Потому-то пойманных и осуждённых преступников публично казнят, хотя они потом всё равно могут возродиться. Но нам интересно ещё выяснить, где прячется его реальное тело. Вопросы к нему есть, знаете ли. Пока он бегает - система не даст нам доступа к информации о физическом подключении. Так работает механизм защиты 'беглого преступника', которому даётся некоторый шанс выкрутиться из сложной ситуации. Если он успеет заплатить наложенный штраф до первой смерти - снова станет беленьким и чистеньким. Потому наша задача окончательно лишить его этой возможности. А мой интерес выиграть спор со своими коллегами. За каждый день его свободы я теряю сто 'желтых'. И вам стоит поторопиться, иначе мои расходы возмещать придётся вашему клану. Угадайте, на кого их спишет ваш директор?

Я специально отошел в сторонку, дабы хорошо разглядеть лица этой парочки. Судя по их выражению, сомнений в том, кто станет крайним, у них совершенно не возникало. Арий протянул 'семя зверя' Рвузу, что-то тихо сказал его напарнику, и скрылся в своём портале. Долго пребывать на одном месте ему почему-то не нравилось.

Ждать у моря погоды я не собирался, потому побежал из города в лес. Карты здесь не продаются, но память подсказывала верное направление к реке. Там раскинулись большие травянистые заливные луга, где удобно драться с сильным противником. Сомнений в том, что он меня непременно настигнет, даже не возникало.

Классовое ослабление 'неприятие города' развеялось.

Сообщила система, когда я пересёк невидимую черту, отделяющую посёлок от леса.

Зайдя за первые деревья, остановился немного подождать, пока за мной кинутся в погоню. Так и есть, щуплая фигура бежит строго по моим следам, с таким приличным отставанием. Ник уже переменил цвет став ярко красным - значит, он задействовал 'силу зверя'. Накрутив лишних следов и притаившись под кустом, снял невидимость, дабы прокачать за счёт сильного противника таланты скрытности.

Незаметность 40/40. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 20% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 20.

Едва выскочила надпись, вложил туда нужную единицу и выскользнул из своего укрытия, пока меня не увидели. Сейчас у моего противника 'восприятие' явно больше двадцати пунктов. Хорошо хоть сейчас он отвлёкся на разбор следов и не смотрел по сторонам. Потому подобную уловку можно повторить ещё разок. А теперь ходу!

Тайное перемещение 80/80. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 50% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 50.

Поначалу старался не сильно убегать вперёд, периодически посматривая назад. Оборотень тоже имел неплохую маскировку, мне не сразу удавалось его увидеть, больше ориентировался на слух и чувство леса.

Восприятие +10, всего 47.

Пришлось держаться от него достаточно близко, едва не попадаясь на глаза. Даже ник с уровнем смог разглядеть, действительно девяносто шестой. Пробежав половину пути до намеченного места, совершил резкий рывок, дабы оторваться от преследования и найти подходящее место для лёжки.

Тайное перемещение 90/90. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 55% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 55.

Скорость бега +10, всего 60.

Преследование со стороны столь сильного монстра быстро

поднимает используемые характеристики и таланты. Главное, чтобы потом он не смог обнулить тебе жизнь, иначе всё пойдёт насмарку. Запутав следы, упал под очередной куст. Оборотень не заставил себя долго ждать, но снова не раскусил мою уловку, хотя я ловил буквально каждый его взгляд, дабы вовремя броситься бежать.

Восприятие +2, всего 49.
Незаметность 50/50. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Штраф восприятия наблюдателей 40% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 40.

Он, похоже, почти сообразил, где меня нужно искать. Несмотря на резко подпрыгнувшие характеристики незаметности, пришлось активировать невидимость и снова стремительным рывком уходить в отрыв.

Скорость бега +10, всего 70.

Вот только в этот раз оторваться не удалось. Нашумев во время рывка, я потащил наполовину человека наполовину тигра за собой, а скорость бега у него не уступала моей. Опять пришлось закладывать петли и путать следы, в этот раз, чтобы просто разорвать дистанцию. Отключив невидимость и соблюдая внимательность при беге, дабы случайно не наступить на валяющуюся ветку, догнал до предела 'тайное перемещение':

Восприятие +2, всего 51.
Тайное перемещение. Штраф восприятия наблюдателей 75% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 60.

Увы, обычная скрытность и подобные таланты не давали полной гарантии от обнаружения, всего лишь предъявляя повышенные требования к 'восприятию' наблюдателей. Но всё равно они обеспечивали существенное сокращение дистанции обнаружения. Тот же 'штраф восприятия' как раз относится именно к дистанции.
Снова петляю по лесу, путая следы и периодически осуществляя рывки.

Скорость бега +10, всего 80.

И всё равно оторваться от преследователя никак не удаётся.

Уже больше тигр, чем человек уверенно держит след и почти не задерживается, сходу распутывая мои редкие петли. И бежит он быстрее меня, спасают только рывки, причём уже на самом пределе возможного.

Скорость бега +20, всего 100 (кап).

'Сапоги скороходы' и максимальное значение вторичной характеристики не позволяли разорвать дистанцию. Снова активировал невидимость, ибо враг уже практически дышал в затылок, а удобного для битвы места пока не попадалось. И вот он, край леса, теперь можно и проверить свои силы в поединке с очередным исключительно сильным противником. Но показывать ему свои таланты и экипировку нельзя, снова быстро обрядившись в обноски, снимаю невидимость, дабы меня смогли увидеть. Оборотень окончательно теряет все человеческие признаки, падая на четыре лапы, и стремительно с грозным рыком несётся ко мне. От его рыка мне становится явно не по себе, едва успеваю увернуться от его прыжка и удара когтистых лап, снова превращаясь в невидимку. Но зверь не выпустил меня из виду, уверенно прыгая точно туда, где секунду назад находилось моё тело. Я же не потерял драгоценных мгновений, приложив его бумерангом по спине, хотя старался попасть в голову. Увы, по такой подвижной цели попасть вообще тяжело. Тигр же извернулся на одном месте и сумел достать меня лапой, погребя под собой, одним махом ополовинив моё здоровье, но и сам крепко получил по морде, заработав двухсекундное оглушение. Выскользнув из-под него, пока он не пришёл в себя, прыгнул вверх и со всей силы приложил его бумерангом между ушей. С каким-то глухим утробным звуком туша зверя упала на землю: мой удар оказался для него смертельным. Перед глазами привычно пестрело от системных сообщений, но я далеко не сразу приступил к их изучению. Опять меня всего трясло после боя, и опять приходили мысли о напрасном риске. Зачем я бежал сюда, спрашивается? Мог бы этого недоделанного оборотня ещё около города по затылку из невидимости приложить. Да, захотел опять прокачать свои характеристики, но не слишком ли высокой ценой? Несмотря на безусловную победу всего в три удара, бой не выглядел простым и лёгким. Окажись тут ещё один противник, мне бы сильно не поздоровилось. Один на один я действительно оказался сильнее и ловчее, но без брони меня можно быстро забить. Остаётся лишь ещё раз вздохнуть, сказав себе - 'победителей не судят'. 'Ага, и хоронят в красивом гробу', - ехидно заметил внутренний голос.

Итак, теперь взглянем на прошедший бой, по мнению системы:

Внимание!!! На вас наложено ослабление 'сильная дрожь страха'. Все характеристики -60% на 1 минуту.

Вот что значил тот грозный тигриный рык. Срезать больше половины всего в самом начале боя, да ещё на целую минуту? Да и на ощущениях неслабо пробило, хорошо хоть штаны не испачкал. Монстр, однозначно монстр!

Ловкость +20, всего 60.

Несмотря на полученное ослабление, удалось уйти от удара, что заметно сказалось на приросте соответствующей характеристики.

Внимание!!! На вас наложен эффект 'запах ужаса'. Звери прекрасно чувствуют ваше местонахождение. Время действия 10 минут.

Вот и не стало никакой невидимости, хотя она и продолжала действовать.

Вами нанесён критический урон: 71 (физический дробящий, игнорирование 70), 14 (нематериальный дух).

Несмотря на ослабление, я смог вложить силы в хороший удар. Вот только физический урон оказался всего в единицу. Зато 'эпический' эффект от оружия не подкачал, с момента победы над последним противником уровень бумеранга немного подрос. Жалко дальше этот рост ещё сильнее замедлится. Первые десять уровней берутся быстро, а дальше придётся изводить сильных мобов в товарном количестве.

Дробящее оружие 30/30. Для дальнейшего развития вложите единицу таланта. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 30%.

Вам нанесён урон: 137 (физический дробящий 97, физический режущий 40).

Прочность предмета 'Куртка деревенского парня' обнулена, предмет разрушился.

Тяжелая у тигра лапа и силушкой его создатели не обидели.

А я не успел накинуть на себя одежду Мастера-Охотника, оставаясь в обносках. Впрочем, всё равно не сильно бы помогло, тут больше дробящего, чем режущего эффекта. Но здоровья хватило - и это главное.

Вами нанесён урон: 42 (физический, игнорирование), 14 (нематериальный дух). Эффект 'оглушение' 2 сек.

Ловкость +20, всего 80.

Вами нанесён сверхкритический урон: 124 (физический дробящий, игнорирование 70), 14 (нематериальный дух). Эффект 'смертельный удар'.

Поздравляем, монстр 'Рвуз Людогрыз' 96-5 погибает от вашей руки. Вами получен опыт: 96 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

За такого монстра и всего девяносто шесть единиц опыта? Увы, так здесь принято. Если бы он долго терроризировал какую-либо деревню и её жители пожаловались бы на его выходки игрокам-охотникам, имелся бы весомый повышающий коэффициент. Потому-то простой охотой без сторонних заказов себе уровень особо и не поднимешь. В общем, не очень-то и хотелось. Дальше же посыпались основные награды:

Поздравляем, вы получили третье достижение 'Охотник-первооткрыватель'. Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра. Награда: Слава +3, +15 очков основных характеристик (не распределено), +30 очков таланта (не задействовано).

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Гроза Чудовищ'. Вы в одиночку победили элитного монстра на девяносто уровней превышающий ваш. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано).

Хе-хе, можно сказать - выдали самый рядовой 'большак', причём без каких-либо бонусов и дополнительных талантов. Арбитр системы, оценивающий мой очередной 'подвиг' явно посчитал прошедшую схватку слишком лёгкой. Полученные очки характеристик теперь остаётся вкладывать только в 'восприятие', но сначала поднимем мародёрку естественным образом, пока на шум битвы никого не принесло.

Сбор трофеев 80/80. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность обнаружения ценных предметов

на телах поверженных противников: 100% (51 бонус за 'восприятие') для уровня 1-79; 70% - 80-89; 5% - 90-99; 2% - 100.

Ох, и долго же подрастал навык, но пока всё равно не позволил снять с тушки монеты. Зато выпала очень красивая тигриная шкура с большой прочностью, клыки, когти, шесть костей. Алхимический набор своим наличием в инвентаре позволил взять сердце, печень и два пузырька желчи - всё это годится для производства эликсиров. Но монеты всё никак не выпадали, несмотря на все мои старания, пока талант дважды не подрос до самого предела, а я не вложил все свободные очки характеристик в 'восприятие', сразу достигшего просто огромного значения в 166 пунктов.

Сбор трофеев. Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (166 бонус за 'восприятие') для уровня 1-99; 79% - 100.

После этого сразу появились положенные девяносто шесть золотых и ещё маленькое колечко, которое определилось только с седьмого раза:

Распознавание вещей 70/70. Для дальнейшего роста вложите единичку таланта. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (166 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое', 'уникальное', 'легендарное', 4% - 'эпическое'.

-> 'Кольцо Экстрасенса'. Класс: 'эпическое'. Вес: 0,005 кг. Прочность: неразрушимое. Уровень: 64. Опыт: 64177/65000. Восприятие: +(уровень предмета)%. Дополнительное свойство: обострённое чувство вибраций.

Так, кажется, сейчас меня действительно начнут убивать. Теперь уже со всей серьёзностью и старательностью, до тех пор, пока не вернут это колечко обратно. Это уже не шутки. И вообще надо отсюда срочно делать ноги, пока всё тихо. Но только не в лес, река должна смывать следы, потому стоит пробежать немного по воде с краю, и только потом пытаться уйти от неминуемой погони.

Как достаточно скоро выяснилось, моя суета в попытке спрятаться оказалась напрасной. Чувство природы и ставшие заметными после надевания 'Кольца Экстрасенса' на палец слабые колебания почвы рассказали о появлении за спиной новых

преследователей. Сначала их было двое, но затем, когда я немного удалился от реки, остался только один. И мне, если честно, уже чертовски надоело убегать. Потому остановился на более-менее ровном и свободном от препятствий месте, опять же на берегу реки, навертев побольше следов, дабы меня не сразу по ним вычислили. Если опять появится какой-либо жуткий зверь, моего преимущества хватит для нанесения первого удара. Но вместо зверя вскоре появился модератор Арий во вполне человеческом виде, вот только ник его, при этом, ярко пылал алым цветом, а цифры 100-6 недвусмысленно показывали, что он совсем не тот, за кого себя сейчас выдаёт. Про его абсолютную уверенность в чтении следа можно и не упоминать. Но пробить мою невидимость не удавалось даже ему. Решив, что сейчас самое удобное время для нанесения подлого удара в спину, благо ситуация к этому полностью располагает, метнулся к нему, однако едва удержался на ногах от неожиданно вспыхнувшей сильнейшей головной боли.

Вам нанесён урон: 25 (ментальный) 100-75 (стойкость).
Вам нанесён урон: 25 (ментальный) 100-75 (стойкость).

Сообщила система, когда мне всё же удалось отскочить в сторону, так и не нанеся своего удара.

- Сдавайся, Драз, дальнейшее сопротивление бесполезно, - нагло заявил Арий немного не своим голосом. - Если расскажешь, кто тебе помогает, обещаю убивать не больно.

Но при этом он меня не видел, так как продолжал всматриваться в следы!

- Ты же и помогаешь! - ответил из-за его спины, держась на приличном расстоянии, на котором не действовала его ужасная аура ментального подавления.

Вместо ответа тот высыпал на то место, откуда слышался мой голос объёмное заклинание огненного дождя.

Вам нанесён урон: 12 (огонь) 115-103 (стихийная стойкость + броня).

Всё же одна капля меня зацепила, от остальных удалось уйти благодаря стремительному рывку. 'Сколько же у него магической мощи, если 'объёмки' за пределом бьют?' - подумалось мне, когда удалось вывернуться из-под ещё одного огненного дождичка, в этот раз, правда, без потерь. Зато места, куда падали маленькие сгустки огня мгновенно превращались в обугленные круги с расплавленной замлёй внутри.

- Хватит прятаться, всё равно я тебя скоро достану! - уже громче пророкотал голос Ария, ставшего непонятно кем.

- Что, так сильно не хватает колечка? - ещё раз ответил ему, резко бросаясь в сторону.

Пусть просадит свою ману в бесполезных попытках нащупать пустоту. И действительно пространство за спиной ярко заполыхало. Теперь вопрос - как его можно достать? Близко не подойти - ментальный урон слишком велик, но ведь до сего момента я использовал свой бумеранг исключительно как дубину. Вот она сила привычки. Его же ещё и бросать можно. А первый раз должно сработать критическое везение, учитывая разницу наших уровней и наличие 'военной хитрости'.

Поздравляем, вами открыт талант 'метательное оружие' (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т.п.)! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов. Текущее значение 1%.

Вами нанесён сверхкритический урон: 141 (физический дробящий), 14 (нематериальный дух). Эффект 'оглушение' 2 сек.

Взгляд отметил, как тёмный росчерк, стремительно вылетевший из моей руки, бьёт монстра-модератора точно в затылок. Вот только тот, громко зарычав, благополучно пережил удар. Секунду спустя чёрный бумеранг скачком переместился в мою руку. Мгновением позже Арий окутался тёмной дымкой и на его месте возник двухметровый демон с прямыми рогами не менее двадцати пяти сантиметров длиной. Тварь была по-своему красивой. Правильные пропорции, рельефные мышцы атлета, тёмно-серого цвета исключительно гладкая кожа без единого волоска, лысый череп, широкий лоб с заметными морщинками и очень большие глаза, в которых плескался огонь Бездны. 'И как тебя теперь убивать?' - проскочил в моей голове вопрос без ответа, когда я в очередной раз поменял своё местонахождение. На прежнем месте вырос десятиметровый столб огня, и даже в стороне от него чувствовался сильный жар, несмотря на всю мою 'стихийную стойкость'. Впрочем, демон снова стал искать следы на земле, не имея возможности обнаружить меня другим способом, и большие глаза ему не сильно-то помогли. А его огонь лишь поспособствовал быстрому исчезновению следов. На обгорелой оплавленной земле они и вовсе не отпечатывались. Я как раз встал в стороне, на выжженном месте и задумался, как теперь действовать.

Демоны в игре не являлись чем-то исключительным. Да, они

крайне редки и ужасно сильны, сильнее разве что драконы. Только победить демона порой оказывается сложнее, чем завалить дракона. Дело в том, что их физическое тело как бы находится в ином пространстве. И пока ему не обломаешь рога, в самом прямом смысле, - тот не получит никакого урона. Рога эти как раз и являются связующим звеном между двумя пространствами, но попасть в них очень сложно, учитывая, что демон не стоит на месте и поливает атакующих его игроков боевой магией. Как правило, огненной, хотя наверняка встречаются и другие варианты, просто мне об этом ничего не известно. Дождавшись, когда демон отвернётся, снова запустил бумеранг, но в этот раз промахнулся. Зато он заметил мои действия и перестал стоять на одном месте, ударив мощным столбом огня куда-то в другое место, совсем не туда, где я находился. Бумеранг снова возник в моей руке, и я снова запустил его, стараясь поймать противника на опережении.

Метательное оружие (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т.п.) 10/10. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта. Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 10%.

Хоть я и попал в демона, но он даже не почувствовал этого. Его ответ пришелся впритирку к моей фигуре, лишь немного зацепив:

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109-103 (стихийная стойкость + броня).

Решил остаться на том же месте, пока тот меня не видит за своим пламенем. И всё же демон на открытом пространстве не так опасен, как в подземелье. Там от него не спрячешься, просто негде. Впрочем, если бы он меня сейчас увидел, то не стал бы бить объёмными заклинаниями, а врезал со всей мощи. Адресно и чётко, обнулив всё здоровье с пары попаданий, при его-то силе.

Метательное оружие (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т.п.) 20/20. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта. Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 20%.
Вы нанесли противнику серьёзную травму. Эффект 'дезориентация' 4 сек.

Очередным броском я всё же попал в рог и сбил его! А теперь ходу, его надо подхватить, пока демон не опомнился.

Вам нанесён урон: 5 (ментальный) 80-75 (стойкость).
Вам нанесён урон: 5 (ментальный) 80-75 (стойкость).

Мне удалось подхватить упавший на землю рог и успеть рывком разорвать дистанцию до того момента, как от монстра во все стороны прошла огненная волна, выжигающая всё вслед за собой. Потеряв один рог, демон заметно ослаб. Но попадать под его удары всё так же смертельно опасно. Не подбирать рог тоже нельзя. Если демон поднимет его первым - то просто прирастит обратно, вернув могущество и защиту.

Вам нанесён урон: 10 (огонь) 113-103 (стихийная стойкость + броня).
Вам нанесён урон: 10 (огонь) 113-103 (стихийная стойкость + броня).
Вам нанесён урон: 10 (огонь) 113-103 (стихийная стойкость + броня).

Ему, похоже, удалось нащупать моё местонахождение, а стремительный рывок не позволил вовремя выскочить из-под удара. Но зато я оказался совсем близко к противнику, опять зайдя со спины.

Метательное оружие (ножи, кинжалы, дротики, копья, топоры, молоты и т.п.) 30/30. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта. Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 30%.

Вы нанесли противнику серьёзную травму. Эффект 'дезориентация' 6 сек.

Второй рог отлетает далеко в сторону, успеваю подхватить его не получая какого-либо урона. Но этим сам совершаю ошибку, стоило воспользоваться замешательством противника и беспрестанно бить его по голове, пока тот окончательно не сдохнет. Полностью слившись с окружающим пространством, демон как-то поборол мою невидимость, явно войдя в боевую ярость.

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109-103 (стихийная стойкость + броня).

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109-103 (стихийная стойкость + броня).

Вам нанесён урон: 6 (огонь) 109-103 (стихийная стойкость + броня).

Из его когтистых рук, как из пулемёта понеслись в меня огненные сгустки. Они оказались не такими горячими, потому не могли сразу убить, но всё сильнее и сильнее просаживали полоску здоровья. Отключив более не нужную способность, стремительно рванул в атаку. Теперь его ментальная аура не пробивала моей защиты, а физическими атаками он не привык действовать. 'Зря я так решил', - успел подумать, катясь по земле после сильнейшего и одновременно обезоруживающего удара. Взгляд опять заволокло красной пеленой. Бумеранг выпал из моей руки, но парой секунд позже снова появился в ней. Вовремя! Демон в высоком прыжке попытался пробить своими ногами мою грудь, я вышел из-под его удара в последний момент, со всей силы пробив в пах и повалив гада на землю. Не позволив подняться, вспрыгнул ему на спину, нанося удары в голову один за другим. Окончательно сдохла чрезмерно живучая тварь где-то только после сорокового по счёту удара.

Опять меня долго не отпускало, хотя пора бы уже привыкнуть. И ведь до этого играл, пройдя далеко не через одну серьёзную битву, сталкиваясь с сильными противниками лицом к

морде, но до сих пор чувствительно переживаю все пост эффекты и откаты. Возможно, они специально навязываются со стороны системы, уверенно не могу сказать.

Оглядевшись по сторонам, оценил масштаб произошедшего события: выгоревшая и оплавившаяся земля, круги, полосы, местами ещё мелькают язычки пламени, и поднимается смрадный дым. Сев прямо на труп поверженного противника, принялся разбираться с системными сообщениями. Так, урон мне, урон от меня, всё ожидаемо, а дальше пошли постскриптумы и заслуженные награды:

Поздравляем, Архидемон Арий 100-6 погибает от вашей руки. Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Ужас, неужели только что своими руками я самого настоящего Архидемона завалил?! Вот так в одиночку?! И не сильно при этом перепугался, если сказать честно - штаны чистые и даже сухие. Теперь ещё остаётся понять, откуда он мог появиться. Неужели робкие слухи об одержимости демоном игрока действительно имеют под собой реальные основания? Раньше такое бывало только с неписями, продавшими душу, теми же тёмными жрецами, адептами Бездны и прочими негодяями, польстившимися на чужое могущество. Весьма неприятное дело, сталкиваться с подобными существами, прямо скажу. Вроде бы и человек, но внутри уже тварь. Сильная, умная и исключительно подлая. Жрецы учили паладинов вовремя распознавать их и уничтожать. Ибо если дать такой твари набраться ещё больше сил и влияния - последствия могли быть самыми печальными. Неужели в игре появился новый класс, который даёт выбравшим его огромные преимущества перед всеми другими? Судя по итогу боя, так и есть - достаточно лишь взглянуть на мои характеристики и величину сдержанного стойкостями и защитой урона. А победить такого демона без паладина с его почти абсолютной ментальной защитой практически невозможно - никто просто близко не подойдёт. 'Дистанционшики' - стрелки и всякие метатели тут особой роли не сыграют, в рога попасть ещё сложнее, чем в голову, да и после их должен кто-то подхватить - иначе всё бесполезно. Похоже, мозаика последних событий, ранее остававшихся в моей голове кучкой битого цветного стекла, постепенно начинает складываться. Если модератор Арий наглядно продемонстрировал мне одержимость демоном, то и другие из числа администрации запросто могут оказаться такими же тварями. Наверняка они знают, как эту одержимость можно

распространять дальше - 'семя зверя' тому неплохое подтверждение. И паладины им теперь категорически не нужны, ибо кроме них никто не сможет оспорить великое могущество нового класса. А значит, скоро игровой мир ждут заметные изменения с потрясениями. И только я один вдруг оказался слишком прытким, сумев победить в поединке одержимого. Хочется верить - теперь от меня на какое-то время отстанут, дабы понять, как такое вообще стало возможно. Информацию об этом стоит непременно передать жрецам Бога, только они с ней что-то могут сделать для спасения существующего положения. Но для этого требуется выйти за пределы 'детского сада'. Значит, придётся опять выходить к людям. Идти и выполнять кучу нубовских 'социалок' (здесь имеется в виду социальные квесты), спешно становиться 'взрослым', иначе отсюда не выбраться. Не прямо сегодня, день-два теперь никакой роли не сыграют, всё равно с заданиями на неделю застряну. Жалко нельзя сразу прыгнуть до десятого уровня, используя накопившийся в загашнике опыт. Увы, подращивать уровень игрокам здесь могут только неписи. И система сделана так, что хочешь, не хочешь, торопись, не торопись, а быстрее семи дней не пройдёшь все необходимые этапы. Такие вот дела, эх...

Подарки же за героическую победу оказались весьма щедрыми, просто королевскими:

Поздравляем, вы получили четвёртое достижение 'Охотник-первооткрыватель'. Вы обнаружили и победили неизвестного до сего дня монстра. Награда: Слава +4, +20 очков основных характеристик (не распределено), +40 очков таланта (не задействовано).

Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Величайший Герой'. Впервые в истории вы в одиночку победили элитного монстра на сто уровней превышающий ваш. Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: улучшение имеющегося таланта 'боевая ярость' до I класса. Вторая дополнительная награда: артефакт 'Эвакуатор'.

Поздравляем, ваш талант 'боевая ярость, аура стойкости' повысился до I класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +60, 'аура стойкости' физический и стихийный урон /3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 90%. Время действия эффектов 20 секунд, откат до следующего применения 1 час. Дополнительный пост

эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация' +300% на 10 минут.

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Демоноборец'. Вы в одиночку победили исключительно сильного демона. Награда: Слава +15, +30 очков основных характеристик (не распределено), +50 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: талант 'видеть зло' 100 уровня.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'видеть зло'! (справка) Теперь вы способны хорошо видеть порождения зла и порочных людей, если они находятся поблизости от вас. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Прочитав последнее, окончательно выпал в осадок. 'Это же талант паладинов!?' - подумалось мне. Но там он открывается как форма развития благодати и ещё остаётся нестабильным. Наверное, потому он и назван здесь уникальным. А главное, в отличие от паладинского, совершенно не требует каких-либо обетов, строгого служения и прочей обязаловки. Увидев вора или ПК-шера совершенно не требуется немедленно его уничтожать. Система лишь подсветит их контуры красной каймой, сразу проявив красный ник и всё. Очень удобно. Без этого таланта к нику другого игрока приходится долго присматриваться, чтобы определить уровень 'зла', да и то не всегда получится, ибо существуют различные средства маскировки, позволяющие 'злодеям' выдавать себя за добропорядочных обывателей.

А теперь пора заняться более приятным делом - обыском. Но сначала кину ещё девять очков в восприятие, догоняя его до предела, с остальными пока не знаю что делать. В кои веки обыск выдал всё с первого раза, не сильно подняв шкалу усталости. Действительно, с таким бонусом за 'восприятие' в триста двадцать восемь пунктов, - привет, 'эпическое' колечко, - сопротивление со стороны жадноватой до трофеев системы больше не имело смысла. Ожидаемо выпала прозрачная, но дьявольски прочная - ага тысяча единиц, кожа, четыре больших кости, сердце, печень, ещё пара пузырьков желчи и один с какой-то тёмной субстанцией под названием 'махрил'. Сто золотых монет и кое-какой очень интересный предмет:

-> 'Кристалл духа'. Класс: 'эпическое'. Вес: 0,002 кг. Прочность: неразрушимое. Уровень: 100. Позволяет осуществить духовную трансформацию. Одноразовый.

Такие кристаллы выпадают из сильных монстров, владеющих магией. Только благодаря им игрок может сам стать

полноценным магом, пройдя так называемую 'духовную трансформацию', когда его единицы 'жизни' превратятся в 'ману', а 'сила' в 'силу духа'. При этом от исходных характеристик останется только десять процентов. Но и это ещё не все 'особенности'. Уровень кристалла обеспечивает эффективность духовного преобразования в строгом процентном отношении. Чем выше была магическая мощь убитого монстра - тем выше уровень выпавшего из него кристалла. К сожалению, кристаллы выпадают не их всех владевших магией монстров и чаще всего низкоуровневые. Максимальный же, какой мне сейчас достался, на моей памяти выпадал всего один раз. Естественно, я имею информацию только по своему бывшему клану. И этот прозрачный камушек способен полностью решить все мои финансовые проблемы - на аукционе он гарантированно уйдёт за пару тысяч 'желтых'. Самому же становиться магом - увольте. Там такие же сложности, как и с профессиями: таланты, заклинания, родство со стихиями. Всё требует развития и вложений. Каждое заклинание необходимо купить, потом прокачать, а ещё усилить родством со стихией. А они ещё подразделяются на ранги, бесплатно не переходя с одного на другой. То есть, купив и развив заклинание четвёртого ранга его никак не повысить до третьего - требуется непременно купить другое и вкладывать единицы талантов уже в него. И все действительно эффективные заклинания стоят дорого, причём исключительно в 'желтых' монетах. Короче, развивать магов по силам только кланам или богатым игрокам. Даже среди них практически не встречается специалистов широкого профиля - проще сосредоточиться только на чём-то одном. А просто так приобретать магические способности бесполезно из-за потери 'жизни' и 'силы'. Впрочем, существуют ещё и 'стихийные маги', 'маги природы' - друиды, менталисты и тому подобное, но это другая тема с соответствующим набором весьма оригинальных 'особенностей'. Потому-то я даже не смотрю сейчас в ту сторону, хотя и не готов полностью зарекаться.

И напоследок выяснил информацию об очередном кольце-артефакте, которое появилось на моём пальце:

-> 'Эвакуатор'. Класс: 'артефакт'. Вес: 0,005 кг. Прочность: неразрушимое. Полностью блокируются все входящие эффекты сверхкритических и смертельных ударов. При падении уровня здоровья до 1% мгновенно переносит владельца в любое ранее зафиксированное им место (изменяемо неограниченное количество раз). Откат после срабатывания: 6 часов.

В моём случае просто бесценная вещица, пусть и с таким длительным откатом. Раньше о подобных артефактах слышать или читать не доводилось, хотя пару раз наблюдал эффект их срабатывания. На нашем директоре клана, кстати, решившим показать свою удаль и героизм. Теперь я понимаю, откуда у него такая уверенность в своей неуязвимости, которую он всем показательно демонстрировал, упирая на свои способности в магии. Да, он маг и маг весьма сильный, что при его доходах и доступе к закромам клана вполне объяснимо, вот только одной силы явно недостаточно, чтобы побеждать элитных монстров. Требуется уметь пользоваться головой и не лезть под сокрушительные удары, ибо против них даже щит маны первого ранга не всегда спасёт.

Для порядка ещё разок хорошенько запутал следы, прогулявшись по воде, отправился к стихийному роднику. Там удобно заниматься творчеством, оставаясь за спиной 'Медевежутя'. Да и 'Живой воды' стоит ещё набрать, у меня теперь есть пустые бутылки из-под 'стихийного ингибитора', а в 'уникальной' книге по алхимии нашлось и упоминание о её дополнительных свойствах и применимости при приготовлении зелий. Короче, чаще всего она являлась катализатором, заметно повышая эффект полученных из сырья субстанций. По пути играючи собирал редкие лесные травы: с моими профильными талантами и огромным 'восприятием', система подсвечивала их самих и их названия издалека. Очень удобно. Кстати, покопавшись в справке, узнал что 'пространственный карман' не обеспечивал эффекта 'вечного хранения' для своего содержимого. Имеющие ограниченный срок годности продукты и компоненты в нём портились, как в самых обычных сумках, и купленная 'сумка травника' оказалась весьма востребованной, благо её можно убирать в 'карман' вместе со всем содержимым. Потому травы складывал только в неё, ибо они редко хранились дольше двух дней сами по себе. Тот же срок имелся и у животных компонентов, извлечённых из убитых монстров. По уму стоило их сегодня же переработать на зелья, которые уже не портятся. Вот всем этим сегодня и займусь, если никто не помешает.

Набрав воды, под самым носом у вечно дрыхнущего медведя, устроился неподалёку от него и решил первым делом сделать нож из купленного у торговца Шавы лезвия. Материал для ручки ныне имелся самый подходящий - рог демона. Эти рога, как правило, именно на рукояти оружия высших классов и идут. Если повезёт - получится нечто особенное. Достав инструменты, лезвие и точило, легко вошел в 'творческое безумство'. Мои руки сами

прекрасно знали, что им нужно делать, потому оставалось лишь наблюдать за превращением отдельных частей в целый предмет, очень красивый, кстати: тёмно зелёное лезвие, по которому изредка пробегают едва заметные глазу искорки, тёмная рукоятка, с проточенными бороздками для лучшего удержания в руке. Хоть полностью бесшумным творческий процесс не остался, медведь так и не проснулся.

Работа с костью 30/30. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 30%.

Совмещение материалов 30/30. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 30%.

Вполне ожидаемо подросли профильные таланты, не зря же я сидел в агро-зоне Мест-Босса, пусть и с самого краю. Получилось же следующее:

-> 'Охотничий нож (необходимо дать имя)'. Класс: 'эпическое'. Уровень: 10. Опыт: 10000/11000. Вес: 0.22 кг. Прочность: неразрушимое. Возможный урон по цели: 5*сила удара (физический колющий, физический режущий); 3*сила броска (физический колющий). 50% шанс нанести жертве кровоточащую рану. Дополнительный урон: 1*уровень предмета (ментальный). Свойства: прокалывает любые индивидуальные защитные магические щиты, при ударе жертва гарантированно получает 2-х секундную дезориентацию от боли. Разделка добычи: 100. Требуется сила: 20, подвижность: 20.

Взглянув на полученные свойства, захотелось назвать его 'Магоедом', ибо 'Магорез' звучит как-то брутально, хотя второе название наиболее ёмко отражает главную суть этого предмета. Самое ценное в получившемся ноже - как раз свойство прокалывания магических щитов. Со здоровьем у магов дела не очень хороши - мало его, одним словом. Крепкую броню они тоже не носят - 'силы' не хватает. Главная их защита - это заклинание 'щит маны'. Он способен отразить или поглотить практически любой урон, кроме ментального и некоторого другого, ещё более редкого. Вот только при активации щита маг уже не может сдвинуться с места. Вернее может, но тогда спадает сам щит и его необходимо поднимать вновь, а это требует дополнительных затрат маны и немного времени. Потому во время битв маги

стоят на одном месте позади обычных бойцов и пускают во врага свои боевые заклинания или подлечивают союзников. Опытные колдуны, у кого имеются ёмкие накопители маны, мгновенно восстанавливают щит при каждом шаге, не сильно стесняя свою подвижность. В стремительную атаку, естественно, они не бегут, но постепенно подтягиваются за союзными воинами, дабы сохранить действенность своих заклинаний, которые заметно слабеют в зависимости от дальности применения. Только заклинания первого ранга полностью избавлены от последнего недостатка, как и от некоторых других, но усвоить их не каждый колдун сможет. В бою воина против мага, или даже нескольких воинов против одного мага, преимущество имеет именно маг, если только не растеряется или сглупит. Воины просто не смогут быстро сбить его щит, а магу никто не мешает, оставаясь на одном месте, легко поджаривать их боевыми заклинаниями. Тем остаётся держаться на приличном расстоянии, вынуждая мага растратить запас маны и тогда уже истощить его щит непрерывными атаками. Но колдуны - игроки далеко не бедные, у них обязательно найдутся при себе заполненные накопители маны и зелья, повышающие её естественную регенерацию. В лучшем случае складывается патовая ситуация, когда никому не удаётся взять верх. Потому оружие, способное пробивать магические щиты, исключительно ценится и является истинным достоянием кланов. Его даже на рейды бойцам не выдают, только на групповые турниры. Получившийся ножик вполне подходит в комплект подлого оружия асасина - охотника за головами. Магии в нём нет, специальные сторожевые и поисковые заклинания его не обнаружат, как особые зачарованные на пробитие щитов маны арбалетные болты и стрелы для лука.

Кстати, требования к пользователю у 'эпического' оружия растут с его уровнем. Потому прокаченный 'эпик' слабому бойцу ничем не поможет. Этот нож получился сразу десятого уровня, и имеет требования к игроку, которые достигаются где-то около тридцатого.

Закончив с ножом, приступил к изготовлению перчаток, достав соответствующий рецепт из книги по кожевенному делу. На них пошла кожа демона, правда, имеющаяся выкройка позволяла сделать лишь один набор. Такая вот мелкая несправедливость - демон большой, а содрать с него кожи много не получается. Зато узнал о ещё одном полезном свойстве 'Живой воды', уже применительно к кожевенному делу. Она способна выступать как своеобразный клей, сращивая разрезы кожи воедино. Не требуется шить и немного снижается расход материала. Да и соединение получается более прочное и

совершенно незаметное. В общем, перчатки получились на славу - тонкие, прозрачные и без единого шва.

-> 'Перчатки Крепкого Хвата Мастера-Охотника из кожи демона'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,07 кг. Прочность: 1001/1001. Защита: кисти рук. Стойкость к урону оружия: 60 колющего, 50 режущего, 5 рубящего. Стихийная стойкость: 15 вода и воздух, 20 огонь. Свойство: 'крепкий хват', невозможно выбить из руки оружие, допускается длительное удержание противника при достатке 'силы'. Особенности: при удержании противника теряется прочность. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Мастер-Охотник' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Забавно, удержание противника - это ведь тоже один из уникальных талантов паладинов, которым те часто пользуются, удерживая Босса, когда его бьют дамагеры*. А тут нечто подобное обеспечивается обычным предметом. Вернее, не 'обычным', а 'легендарным', но всё равно. При возможности испытаю и проверю, чем оно отличается на практике.

[Дамагер - жаргонное слово, обозначающего игрока, наносящего цели группы основной урон]

По дороге к месту, где я некогда удачно пережил ужасно холодную ночь, мне встретился кабанчик подозрительно высокого десятого уровня. Не Босс, а просто обычный моб. Для здешних мест всё равно явление совершенно нетипичное, новичкам такого сложно забить даже толпой. Сняв невидимость, привлёк его внимание и пришиб всего одним ударом нового ножа, когда тот сердито хрюкнув, стремительно бросился на меня.

Поздравляем, вами открыт талант 'колющее и режущее оружие' (кинжалы, ножи, копья и т.п.)! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов. Текущее значение 1%.

И действительно, охотник я или нет? А если да, то почему ножом практически не владею? Теперь этот недостаток устранён хотя бы на один процент. С кабана законно выпало десять медных монет, шкура и прочие полезные ремесленникам потроха. Но более всего я заинтересовался мясом, планируя пустить его в

готовку.

Моя персональная вырубка ещё не восстановилась, снова превратившись в девственный лес, и заготавливать дрова не пришлось. Разведя костёр, достал из алхимического набора котелки и первым делом сварил себе самый обыкновенный борщ. На 'Живой воде', естественно, другой просто не имелось в наличии. Получилось исключительно вкусно и прибавило ещё сотню процентов к регенерации здоровья на пять часов. То есть 'заряженная' вода в составе других продуктов действует дополнительно с выпитой ранее. Забавно.

Следующим на очереди стало приготовление промежуточных субстанций для различных эликсиров. Сердца монстров шли на зелье увеличивающее 'силу' или 'выносливость', печень могла поправлять 'жизнь' или подстёгивать 'регенерацию', в зависимости от метода приготовления и дополнительных присадок. Из желчи получалось хорошее противоядие, впрочем, яды из неё тоже можно сделать при наличии соответствующих рецептов, которых в имевшихся у меня книгах не нашлось. Ядоварение - вообще отдельная профессия, хоть и являющаяся разновидностью алхимии. Там много своих тонкостей. К примеру, если взять яд у какого-либо убитого монстра, то им нельзя отравить клинок. Требуется специфическая переработка, придание яду совместимости с металлом, дополнительной стойкости и тому подобное. А вот неизвестная субстанция, извлечённая из демона под названием 'махрил' шла на приготовление эликсиров регенерации маны. Пока все эти субстанции не испортились, последовательно переработал их на промежуточные зелья. Те уже способны храниться неделю. За этот срок их необходимо превратить в настоящие эликсиры, добавив к ним специальные компоненты - стабилизаторы и усилители. Торопиться мне сейчас некуда, поблизости никого постороннего, потому продолжил работу, создавая кондитерские изделия с включением дополнительных субстанций внутри. К вечеру, когда с неба спустилась ночная темнота и прохлада, у меня образовался некоторый запас следующей продукции:

-> 'Конфета здоровья'. Класс: 'уникальное'. Вес: 0,01. +100 пунктов здоровья. При применении нескольких штук подряд действенный эффект плюсуется. - 20 штук.

Весьма ценная 'конфетка', после съедения добавляет 100 пунктов здоровья, даже если собственная 'жизнь' ниже той сотни. Можно съесть сразу несколько штук, догнав здоровье до тысячи и больше пунктов. Таким оно останется до тех пор, пока его не

собьют, но регенерировать естественным образом сильно повышенное здоровье не будет. Похожие по действию эликсиры всегда отличались особой редкостью и дороговизной. По крайней мере, свободно купить их на аукционе мне ни разу не удалось.

-> 'Конфета жизнестойкости'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,01. Регенерация +100, длительность действия 30 минут. При применении нескольких штук подряд действенный эффект плюсуется. - 20 штук.

Тоже совершенно уникальный продукт. Он увеличивает регенерацию здоровья на 100 пунктов, а не в процентном отношении от естественного значения, как работают другие эликсиры. И опять суммирующийся эффект. Подобных зелий мне раньше и вовсе на глаза не попадалось.

-> 'Конфета силы'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,01. Сила +50, длительность действия 30 минут. - 20 штук.

А вот тут суммирующего эффекта нет, иначе бы получился чистейший чит. Но и так добавленный перед дракой лишний полтинник 'силы' - это веская заявка на победу.

-> 'Конфета выносливости'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,01. Выносливость +100, длительность действия 30 минут. - 20 штук.

Опять отсутствует суммирующий эффект, зато на повышение характеристики в пунктах будут действовать и все процентные усилители в предметах и других эликсирах. Кстати, раньше мне ничего подобного не встречалось, помню только чисто процентные эликсиры.

-> 'Конфета притока маны'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,01. Регенерация маны +100 длительность действия 3 часа. - 10 штук.

За мага никогда прежде не играл, потому даже не в курсе, есть ли близкие аналоги среди доступных зелий.

-> 'Конфета антидот'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,01. Стойкость к ядам: +70, длительность действия 30 минут. 100% вывод любых ядов из организма за 20 секунд. - 40 штук.

Эффективнейшее противоядие плюс протектор в одном флаконе. Обычно такое никогда не сочетается вместе. Или вывод

яда или защита от него. Да, бывают и большие значения защиты с меньшей скоростью вывода отравы, однако все такие средства являются специфическими. Опытные игроки носят с собой приличный запас противоядий разного типа. Универсальные же антидоты, на моей памяти, имели значительно худшие характеристики.

Собственно, из одного сердца или из одной печени у меня выходило двадцать порций эликсира, которые закручивались в небольшие конфеты. Чтобы получить такие высокие характеристики требовались не только 'уникальные' рецепты из 'уникальной' книги, но и соответствующие ингредиенты. То есть, варить что-либо из потрохов мобов десятого уровня просто не имеет смысла, продукция окажется откровенно слабой. Сделанные мной конфетки не стыдно и на аукцион выставить, гарантированно уйдут по золотому штучка, если не дороже. Ага, а после долго от разозлённых 'Химиков' бегать, да и другие кланы мгновенно захотят подгрести столь ценный ресурс под себя. Потому светиться с подобными изделиями категорически не рекомендуется. Только для себя самого, и чтобы никто посторонний не догадался. Ибо доставшаяся мне книжка рецептов пока действительно не имеет аналогов в игровом мире, иначе бы хотя бы ходили слухи.

По идее, даров леса хватало для приготовления и других полезных зелий, но эту ночь я решил поспать как свободный чёрный человек в среде своего естественного проживания - свернувшись калачиком под ближайшим кустом. Холода можно больше не бояться, а под активной невидимостью меня ни один здешний монстр не найдёт.

***

Некая закрытая зона виртуального пространства, внешне похожая на большой средневековый замок.

- Андрей, чего сидишь с такой мрачной рожей? Никогда ранее за тобой подобного не наблюдалось! - спросил сидящего за большим круглым столом одинокого мужчину, в ком знающие сразу бы опознали модератора игры Ария, другой мужчина, вошедший в зал и севший на ближайший к нему стул.

За ним в зал вошли ещё четверо, усаживаясь на стулья, стоявшие вокруг стола.

- Не хочешь, не рассказывай, - ещё раз обратил внимание на Ария его сосед. - Знаю, у тебя возникала какая-то проблема с последней жертвой.

В зале тем временем прибавилось ещё двое.

- Сейчас, Ромыч, все соберутся, и тогда всем расскажу, дабы не повторять каждому по отдельности, - тяжело вздохнул Арий.

- Неужели твои проблемы таковы, что о них стоит знать всему совету старших? - назойливый Ромыч никак не хотел отставать от своего старого приятеля.

Между тем стоящие вокруг стола стулья оказались занятыми, и лишь большое председательское кресло пока пустовало.

- Мои личные проблемы? - в глазах Ария вспыхнул огонь, а в голосе прорезался острый металл. - Это уже не мои личные проблемы, теперь это НАШИ ОБЩИЕ проблемы! Вы не хотели помочь мне решить одну мелкую проблемку, но теперь из-за неё может произойти крушение всех планов, ради реализации которых мы тут сейчас собрались.

- Ой, не говори ерунды! - попытался отмахнуться от такого громкого заявления Ромыч. - Как может один игрок, сильно не захотевший стать мышкой для твоей кошки, помешать нашим ГЛОБАЛЬНЫМ планам? Он ведь только один и за ним никто не стоит.

- В последнем я сильно сомневаюсь, - металл в голосе Ария превратился в зимнюю стужу, мгновенно парализовавшую всех присутствующих. - Как иначе можно объяснить факт, что он ОДИН УБИЛ МЕНЯ И МОЕГО ДЕМОНА? При этом не сильно перенапрягшись. Да, финала схватки я не видел, но демон не вернулся ко мне - значит погиб. Более того, мне даже не удалось своими глазами разглядеть противника. У него какая-то непонятная маскировка, моего сотенного демонического 'восприятия' не хватило. Я даже не поднял щит маны, чтобы разглядеть, кто мне противостоит. Лишь по следам на земле удавалось определять, где примерно он находится, и бить со всей мощи по площадям. От моего огонька, кстати, ему тоже показалось не сильно жарко. Можно предполагать какие-то особые вещи, но мой помощник, перекинувшись зверем, последний раз видел его в самых обыкновенных обносках. И при этом он использовал неизвестное 'эпическое' оружие, с которым я тоже чуть позже познакомился. Один удар в затылок и всё, привет! Ты только представь ещё раз - нуб нулевого уровня завалил прокаченного Архидемона сотого. Один, без внушительной толпы поддержки, которая ему бы особо и не помогла.

- Давненько нам никто здесь не рассказывал таких красивых сказок! - в зале совершенно незаметно для присутствующих появился последний человек, заняв большое кресло. - Я понимаю, Арий, у тебя что-то временно не получилось, бывает, но сейчас не

самое лучшее время для шуток.

- Я не шучу, Бертран! - громко выкрикнул сильно возбудившийся Арий. - Я считаю, кто-то из нас помог тому игроку и продолжает помогать, дабы помешать в нашем общем деле!

- У тебя есть чем подтвердить свои слова? - голос председателя сильно захолодел.

- Прямых доказательств, к сожалению, нет, лишь одни наблюдения и упрямые факты, которые говорят сами за себя, - модератор явно сдулся, но не собирался отступать.

- Хорошо, - председатель устроился удобнее в своём кресле и, окинув собравшихся в зале людей, добавив: - Время пока есть, рассказывай подробности с самого начала.

На некоторое время Арий погрузился в себя, подбирая слова и факты, после чего решительно поднял понурившуюся на мгновение голову.

- Всё началось в момент, когда выданная мне по жребию для усиления личного демона жертва смогла ускользнуть прямо из зала суда.

- Я помню, ты там какую-то особо хитрую комбинацию собирался провернуть, - показал свою осведомлённость председатель Бертран.

- Да, - не стал отпираться модератор. - Все мы знаем, что для быстрого усиления личного демона требуется много погубленной божественной благодати. Именно потому в качестве жертв лучше всего подходят жрецы и паладины. Всё равно нам нужно от них избавляться. Когда мне выдали подходящую жертву, я решил перед закланием хорошенько усилить её, подсунув под его меч тёмного жреца. За его убийство тот получил не меньше тысячи божественной благодати сразу, а может, и гораздо больше. Жрец ведь был далеко не рядовым богохульником. Паладина, значит, мы быстро повязали прямо на месте и привели в суд. Дальнейшая процедура вам всем хорошо знакома. Вот только жертвенная овечка оказалась хитрой или её кто-то заранее предупредил, в чём я всё больше и больше убеждаюсь. Перед самым вынесением приговора он просто исчез. Система сообщила мне об экстренном удалении тем игроком своего персонажа с одновременным созданием нового, но его погубленной благодати мой демон не съел, так как игрок получил статус 'беглого преступника', дополнительно закреплённый заранее наложенным на его учётную запись административным штрафом от моего имени. Секундой раньше или парой секунд позже у него ничего бы не вышло, он точно знал, когда нужно давить злополучную кнопку. Приговор уже сформирован - он стал преступником, но пока судья не сказал - 'виновен' и не ударил молотком - мы не

получили полный контроль над его учётной записью. Кто об этом знает, кода вся информация нами была тщательно вычищена из открытых источников ещё десять лет назад? Даже нынешнее руководство кланов не в курсе, я осторожно проверял.

Собравшиеся за круглым столом люди внимательно слушали рассказ своего коллеги, подмечая для себя интересные моменты. Больше всего некоторых из них заинтересовал метод дополнительной прокачки жертвы перед закланием. Они уже прикидывали, как осуществить нечто подобное в самое ближайшее время. Арий же, выдержав многозначительную паузу, продолжил свой рассказ:

- Всем нам хорошо известно, как найти и обнулить 'беглецов'. Сколько их было в прежние годы, изрядно наловчились. Правда, сделать это в нубятнике несколько сложнее, чем в большом мире, из-за присутствующих для нас ограничений, но и там нет неприкасаемых. Уже через час после суда клиента ждали около базовой поляны возрождения мои агенты, с заданием вызвать меня, как только заметят его ник. По-другому, сами знаете, прямого доступа туда нам нет. Но мне и положенных для разбирательства дела пяти минут должно было хватить, чтобы окончательно закрыть вопрос. В ближайших к поляне деревнях тоже велось дежурство. Ему просто некуда было деваться - везде бы нашли. Но тот игрок никому из моих людей не показался на глаза, да и в деревнях не объявился. Он сразу же направился прямиком в лес, где, по моему мнению, вызвал кого-то из нас, с кем у него имелся договор о помощи.

Такое заявление было встречено собравшимися с явным неодобрением, но Арий не обратил на него внимания.

- Только этим можно объяснить всё последующее! - чуть громче добавил он, прибавляя в свой голос металлической твёрдости и недобро окинув взглядом смотрящий на него коллектив коллег. - По словам моих агентов, он в одиночку сумел завалить бродившего неподалёку Рейд-Босса, который появился в результате проводимой нами подготовки к глобальному эвенту*. Система вообще слишком оперативно отреагировала на наше вмешательство, впрочем, к этому имелись все основания. Но представьте, 'новорожденный младенец' в первый же день ОДИН валит монстра, по всем характеристикам выходящего за сороковой уровень, если перевести усиление того Босса на обычные мерки. Причём, даже не заходя в деревню. То есть, оставаясь босиком и с первой попавшей палкой в качестве оружия. Вы в это поверите? Вот и я нет. Позже удалось выяснить, что у него имеется неизвестное 'эпическое' оружие, пусть и не раскаченное, иначе бы ему не хватило под него личных

характеристик.

[* Эвент - жаргонное слово, обозначающее привносимое изменение игрового мира или какое-либо организуемое масштабное событие]

Зал молчал и думал. Размышления так и читались на лицах собравшихся. Впрочем, каждый представлял что-то своё, но червячки сомнений в присутствии предателя уже сумели прогрызть себе тайные ходы в их души.

- Кроме 'эпического' оружия беглец получил и рабочее средство для разведения огня вне жилища, которые в 'детском саду' строго запрещены к продаже - вы это не хуже меня знаете. Я сам видел свежее кострище на месте его ночной стоянки в лесу, - между тем, Арий продолжил рассказывать, эмоционально подавляя коллег своей железной уверенностью. - По моей указке его бывший клан оплатил 'право охоты' и его стало легко найти. Отправив вслед за ним пару усиленных оборотней, через пять часов узнал об их провале. Беглец расправился с ними обоими. Играючи расправился. Меня безумно взбесила такая наглость и, пользуясь подвернувшийся возможностью, я устроил ему 'Дух Севера' максимального уровня.

- Так значит, это ты нубятник выморозил? - недовольно буркнул председатель. - Мог бы хоть меня поставить в известность, а то я устал отсылать обратно тысячи жалоб от пострадавших игроков. И, по твоему лицу вижу, не помогло и это, так?

- Так, - расстроенно кивнул Арий. - Я не могу объяснить, как он смог пережить холод в лесу, не имея нашей стойкости. Вещей такого уровня защиты не существует в принципе. Прокачаться естественным образом? Нереально! Что ещё больше укрепляет подозрение в оказании ему помощи если не со стороны кого-то из нас, то от наших прямых подчинённых точно. Или же остался лишь один вариант...

- Говори! - жестко потребовал председатель.

- Он до сих пор остаётся паладином с поистине огромной божественной благодатью и нулевым уровнем. Надо ли объяснять, что для всех нас это значит? - Арий торжествующе обвёл взглядом собрание, заметив у кого-то лишь лёгкую растерянность, а у кого-то и настоящий страх - многое вложили эти люди в скорое изменение игрового мира к своей пользе и теперь боялись всё потерять.

- Его необходимо немедленно уничтожить! - безапелляционно заявил председатель, резко ударив кулаком по столу.

- Без меня! - Арий устало откинулся на спинку стула. - Я уже потерял кучу денег, сильно прокаченный 'эпик' на 'восприятие' и своего демона, оставшись практически голым.

- Призови другого, - посоветовал ему настырный сосед.

- Ха, легко тебе говорить, 'призови'! - снова вскинулся пострадавший от неожиданного удара судьбы модератор. - Где мне взять сейчас подходящую жертву, когда вы их всех уже расписали для усиления своих демонов? Да и призовётся теперь, в лучшем случае, лишь обычный рогоносец, а не полноценный Архидемон. Если ты, Ромыч, уступишь мне свою очередь, так и быть, частично восполню потерю. Или ты мне предлагаешь полудохлым бесом без боевой магии обойтись?

- Нет, но... очереди не уступлю! - твёрдо ответил тот. - К тому же после запуска эвента призывать станет значительно проще.

- Ага, только на быстрое развитие подходящих жертв больше не останется, - хмыкнул Арий. - В кланах руководство уже знает, как развивать свои 'тёмные половинки', потому нам почти ничего не достанется. Своих боголюбов они без нас быстренько подъедят, а раскачать новых под заказ уже не успеют.

- Всё, хватит! - председательский кулак снова громко стукнул по столу. - Нам сейчас категорически нельзя допустить, чтобы тот беглец покинул нубятник.

- Не покинет, - Арий опять откинулся на спинку стула, нервный разговор на повышенных тонах его изрядно утомил, и, заметив вопрос во взгляде председателя, пояснил: - Час назад я внёс в его учётную запись пункт 'бета-тестер' и выдал кое-какое особое задание. Пришлось грубо нарушить несколько инструкций и произвести пару незаконных операций. Тем не менее, всё прошло удачно, тупой арбитр не вмешался, иначе я бы сейчас с вами не сидел. Большего, увы, ему сделать система не позволяет. Если он пройдёт через любой стационарный портал, то окажется на свалке непроходимых данжей*. Если уж команды тестеров не смогли пройти их, выдав тем путёвку в большую жизнь, то и ему там ничего не светит.

[* Данж - жаргонное слово, обозначающее 'подземелье с монстрами']

- Ты хорошо поработал, Арий, - председатель перестал хмуриться напоказ и решил морально поддержать своего подчинённого. - Взял ответственность на себя, сильно рисковал не только одной репутацией. Материальные потери постараемся компенсировать в самое ближайшее время, да и премию тебе стоит выписать. Против беглеца пока ничего не предпринимай,

завтра произойдёт запуск финальной части долгожданного эвента, над которым мы вместе работали последние три года. Беглец от нас всё равно никуда не денется. А теперь пора обсудить детали завтрашней операции, ради которой мы сейчас здесь собрались...

***

Четвёртая глава.

Поздравляем, вы благополучно пережили критическую ситуацию, связанную с ночным холодом. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего возрождения.

Система порадовала меня своим сообщением, когда я утром открыл глаза. В этот раз никаких достижений или чего-либо подобного: всё уже получено ранее, пора вести, как и все прочие игроки - самую обычную жизнь, не рассчитывая на невероятные подарки судьбы, падающие на голову с небес каждые полчаса. С достижениями действительно хорошо подниматься, вот только появляются они редко и не всегда исключительно по понятной схеме. Иногда система может щедро наградить за что-то совершенно незначительное, а порой и за отчаянный героизм ничего не выдаст. Просто какие-то мелкие, но, тем не менее - обязательные условия окажутся невыполненными, а полной информации о том, как можно заработать награды - нет, лишь по самому рядовому и хорошо изученному. Опять же руководство кланов наверняка знает больше, просто не спешит делиться информацией с рядовыми бойцами. И строить своё развитие только на одних достижениях глупо. Хотя для меня сейчас просто нет другого варианта. Впрочем, если посмотреть правде в глаза - я уже достиг верхнего предела, и желать большего уже как-то даже неприлично.

Отправив в рот кусок жареного мяса и запив его дозой 'Концентрированной Живой воды', занялся сбором даров леса впрок. Некогда ещё вначале своей игровой жизни приходилось активно заниматься травничеством, потому хорошо помню все сложности этой профессии. Главная из них - чрезмерно большая конкуренция. Эту профессию по возможности берут и развивают практически все игроки, когда-либо выходящие за пределы населённых пунктов по какой-либо надобности, ибо она теоретически позволяет заработать немного монет попутно с

другими делами. Кланы же вообще имеют целые подразделения добытчиков, прочёсывающие леса мелким гребнем под защитой крепкого боевого отряда. В связи с чем, в большом игровом мире одиночному игроку найти редкое растение или ягоду практически нереально: всё выгребли отряды заготовителей и профессиональные сборщики. Лишь всякую широко распространённую ерунду, за которую в городе заплатят несколько медяков или, а если повезёт и 'беленькую' монетку, что тоже очень неплохо. Более того, за места произрастания действительных редкостей ведётся настоящая борьба, иногда переходящая в вооруженные стычки и даже небольшие войны. Всё это из-за того, что появившееся ценное растение не сразу набирает максимум полезности. Ему требуется простоять несколько дней и только тогда оно даст желательный эффект при последующей переработке. Здесь же практически не встречается игроков с высоким 'восприятием', потому никто 'редких' и более растений просто не замечает. И лес буквально зарос ими, если судить по светящимся перед моим взором силуэтам и подписям с названиями. Понятное дело - мне всё подряд рвать не нужно, да и 'сумка травника' имеет ограничение по массе, но набрать запас действительно полезного для собственной алхимии крайне необходимо. Да и просто того, что может впоследствии пригодиться. Когда выйду отсюда, нужные ингредиенты придётся покупать на аукционе за весьма приличные деньги, да ещё и не всё продадут.

Собирая дары природы, вдруг заметил следы постороннего присутствия неподалёку. Игроки в лесу мне изредка попадались и раньше, спеша по каким-то своим делам, я же просто не обращал на них особого внимания: меня они не видят и хорошо. Сейчас же мой слух уловил какие-то подозрительные звуки, судя по всему, кто-то громко плакал, оставаясь на одном месте. Поддавшись на уговоры собственного любопытства, последовал на звук, обнаружив сидящую прямо на земле молодую девушку нулевого как и у меня уровня с двумя забавными хвостиками волос на голове. Одета в самую обычную куртку новичка, штаны с парой хорошо заметных дырок, но на ногах имелись вполне приличные на первый взгляд сапоги. Девушка громко рыдала, размазывая слёзы по своему лицу. Странно, что на её стенания ещё не один агрессивный моб не среагировал. Немного удивился самому факту её нахождения в 'Тёмном лесу' - с её уровнем сюда ходить не стоит, а потом вдруг вспомнил о себе самом. Потому решил подойти и узнать, что так сильно расстроило эту 'малявку', заодно выяснив, как она вообще попала сюда.

- О чём слёзы льёшь, молодая красавица? - спросил её,

предварительно отключив невидимость.

Перемазанное слезами и грязью лицо девушки оказалось весьма миловидным, но действительно совсем юным. При прямом голосовом контакте моя скрытность переставала действовать, и она смогла меня увидеть.

- Ой, а кто вы? - она вдруг увидела немного расплывчатую из-за действия специфической одежды Мастера-Охотника человеческую фигуру, присевшую перед ней на корточки, но главное - поток слёз прекратился.

- Я здешний лесник! - представился ей, хотя мой ник ей сейчас прекрасно виден. - Или леший, если тебе так более приятно, - добавил чуть погодя, выдержав небольшую паузу.

- Леший! Конечно же Леший! - девичьи слёзы окончательно высохли, а неожиданно выскочившее системное сообщение повергло меня в шок:

Внимание! Вам предложена уникальная возможность сменить своё игровое имя 'Драз', полное имя 'Драз Овид' на 'Леший'. Операция необратима. Принять? Да/нет.

Нажав на 'Да', получил окончательное подтверждение, что это не обман зрения, хотя очень хотелось обмануться:

Поздравляем! Теперь ваше основное и единственное имя - 'Леший' (учётная запись изменена).

Вы можете разрешить показ своего имени и уровня для всех прочих игроков исключительно по своему желанию (постоянный активный режим 'инкогнито').

Показать ваше имя и уровень находящемуся рядом с вами игроку с именем 'Мелиса'? Да/нет.

Нажав 'Да', услышал восторженный вопль:

- Ой, неужели и вправду получилось?! - лицо девушки обрело восторженный вид.

- Чего получилось? - я всё ещё не понимал происходящего, ибо о возможности быстрой смены ника, без долгой и нудной перерегистрации цифровой учётной записи в реальности не имелось даже слухов, а про бесплатное полное 'инкогнито' и нечего говорить.

- А меня ведьма в деревне наградила умением давать вещам или другим людям подходящие для них истинные имена и некоторые возможности, - немного смутившись, ответила девушка. - Правда, вероятность успеха только один процент. Ты подошел как невидимка и выглядишь как настоящий леший. Вот

я и попробовала проверить своё умение на тебе. Сработало!

- Интересно, за что она тебя так облагодетельствовала? - продолжал осыпать малявку своими вопросами, до сих пор не справившись со своими чувствами относительно произошедшего события.

- Да я пристала к ней и долго просила, научи чему-нибудь, да научи! Вот она меня и научила, заказав неделю не появляться у неё во дворе, - ещё больше смутившись, ответила эта пигалица. - Мне даже большое достижение дали - 'Великое Занудство' называется и полный талант 'общение' открыли.

Час назад я мог по праву считать себя здесь самым хитрым, способным походя ломать все устоявшиеся нормы поведения и правила прокачки, а, оказывается, где-то рядом ходила эта... девочка или уже девушка. Нет, скорее ещё девочка, если судить по речи и ярким фонтанирующим незамутнённым эмоциям.

- А здесь, тогда как оказалась, причём, совсем одна? - моё любопытство разгорелось ещё сильнее. - Неужели тебя сюда та ведьма послала?

Прежде чем ответить, девочка снова хлюпнула носом и едва опять не разревелась, но всё же сдержала себя.

- Меня сюда охотник Пран послал, - ещё пару раз всхлипнув в попытке остановить поток сырости, она начала рассказывать о своих приключениях. - Я хочу стать настоящей охотницей и пристала к нему, дабы он меня научил. Он долго отнекивался и предлагал заняться какой-то ерундой, но потом сдался и выдал мне самое настоящее задание по всем правилам. Если я принесу ему три волчьих хвоста из 'Тёмного леса' он откроет мне класс 'Охотник'. Более того, он мне выдал старое копьё и драные сапоги. И если я до сегодняшнего вечера не принесу ему те хвосты, он сильно обидится, и меня не пустят переночевать в деревню.

- И ты решилась пойти сюда одна? - уровень, хм, бесшабашности этой девочки явно превысил мой собственный.

- Ну почему же одна, - она опять начала шмыгать носом. - Охотник направил со мной двоих парней восьмого уровня, которые брали у него задания. И поначалу они действительно помогли мне победить одного волка второго уровня. Вот только когда он упал, я положила на землю копьё, дабы получить с него хвост, а один из них подхватил его и снял весь лут*, нагло оттолкнув меня. После они убежали, оставив меня здесь одну. С чем я теперь стану охотиться? И как теперь возвращаться в деревню?

[*Лут - жаргонное слово, обозначающее предметы,

выпадающие с поверженных противников]

Да уж, похоже, тот охотник её решил крепко наказать за то самое занудство. Далеко не всё можно получить с помощью него. Выдал парням хитрое задание проучить малявку. Хотя те игроки запросто могли действовать и по собственной инициативе. А беде можно легко помочь, к тому же из этого выйдет неплохое развлечение, а то одиночество действительно уже постепенно достаёт, отвык я от него, если честно.

- Ты и вправду хочешь стать настоящей охотницей? - спросил снова пригорюнившуюся девочку.

- Конечно же хочу! - сразу же отозвалась она. - Мне действительно нравится гулять в лесу и истреблять опасных зверей кидающихся на людей.

- А ты знаешь, о том, что охотником быть весьма непросто? - продолжил мучить её своими вопросами.

- Я сильная! - ответила она. - Хочешь, покажу тебе свои характеристики?

Внимание! Игрок Мелиса уровень 0 хочет показать вам свои личные данные. Принять? Да/нет.

Чисто машинально нажал 'Да', хотя поначалу хотел ответить 'нет'.

Имя: Мелиса. Социальный статус: 'юниор'. Уровень 0.
Базовые характеристики:
Жизнь - 8
Сила - 10
Подвижность - 4
Восприятие - 1
Вторичные характеристики:
Выносливость - 6
Ловкость - 5
Скорость бега - 10
Регенерация здоровья - 10
Таланты:
Общение.
Владение колющим оружием.
Активные умения:
Дать истинное имя.
Достижения:
Великое Занудство.

Собственно, на этом всё. Подробностей при такой передаче не показывается. Тем не менее, характеристики казались подозрительно высокими. С другой стороны, учитывая десять баллов с полученного достижения, и всё же откуда столько 'вторичек'?

- Откуда у тебя столько 'скорости бега' и такая сильная 'регенерация'? - спросил её, после ознакомления.

- Это за мной одна бешеная бабка, которой я сильно не понравилась по всей деревне с крапивой половину вчерашнего дня бегала, - нехотя призналась она. - Я её-то особо не упрашивала, а она за что-то взъелась. Пришлось прыгать через заборы и ходить кругами, пока та окончательно не выдохлась. Но и она успела меня несколько раз крепко отхлестать, до сих пор вся спина чешется.

Между тем та 'бешеная бабка', судя по всему - деревенская травница, неплохо прокачала этой пигалице вторичные характеристики и даже немного первичных. Потому можно считать - принесла однозначную пользу.

- Судя по всему, своими выходками ты развеселила всю деревню, - выдал я окончательный вердикт.

- Многие смеялись, это правда, а игроки крутили пальцем у виска, - не стала скрывать она. - Зато не скучно. А то предлагаемые в деревне задания совсем не интересны - сплошная мелкая суета, отнеси да принеси, которой мне и дома от родителей хватает.

Я же сделал для себя вывод, что девушка отнюдь не так проста, как кажется на первый взгляд. Сейчас мало кто может вот так запросто жить с родителями, а не в специальном заведении для детей и подростков, и тем более получать от родителей кучу поручений. Это явный признак их большого достатка и высокого социального положения в обществе. Да и в игру она пришла именно играть, а не проживать жизнь, как многие другие. Для меня самого это обстоятельство совершенно несущественно, ибо в реальном мире за мной никого и ничего нет. Но если другие игроки, случайно оказавшиеся на моём месте, поймут, кто перед ними находится, то у девочки и её родителей могут появиться неприятности. 'Фантазия' уже далеко не просто игрушка.

- Я могу помочь тебе выполнить задание охотника и действительно почувствовать себя охотницей, - сделал девочке своё предложение. - Но тогда ты должна строго слушаться и выполнять все мои команды, иначе ничего не получится. Готова ли ты пойти на такие условия, Мелиса?

- Ты действительно мне поможешь? - она подняла на меня свой взгляд, полный удивления и робкой надежды.

- Меня это не сильно обременит и хорошо развлечёт, - поведал ей основную суть своих мотивов.

- Но у меня совсем нет никакого оружия... - она опять стала хлюпать носом, а глаза повлажнели - похоже, потеря копья сильно сказалось на её душевном самочувствии.

- Оружие мы тебе сейчас сделаем! - заверил её, что совершенно ничего не потеряно, и распускать нюни сейчас не стоит. - Следующий раз, если возникнет аналогичная ситуация, просто убирай оружие в инвентарь, простая сумка у тебя, погляжу, есть. Да, даже длинное копьё туда легко поместится, если хватает свободных ячеек. Игровые условности многое позволяют, - добавил в конце, присматриваясь к тонкому, но совершенно прямому деревцу, растущему неподалёку.

Едва я им сильно заинтересовался, подсказка системы выдала его название - 'янтарный ясень' и показала степень редкости, оказавшейся исключительной. Подойдя к нему, коснулся рукой - приятное чувство тепла не оставляло сомнения - материал для поделок самый подходящий. Срубив за четыре!!! удара своего 'уникального' топора это деревцо, применил 'распознавание', наглядно убедившись в высокой прочности длинной палки, превышающей пятьсот единиц. На корню деревцо имело прочность ещё выше, учитывая силу моих ударов и множитель рубящего урона оружия. Сменив топор на нож, счистил в некоторых местах кору и заточил один конец. Затем этот же конец обработал точилом, придавая ему наиболее правильную исключительно гладкую форму, а в завершении навил на него последнюю из имеющегося запаса полоску кожи демона, обработав её 'Концентрированной Живой водой', дабы она превратилась в цельный наконечник повышенной прочности. Получилось весьма невзрачное и на первый взгляд крайне примитивное изделие. Однако если взглянуть на получившиеся характеристики, запросто можно удивиться:

-> 'Охотничье копьё'. Класс: 'редкое'. Вес 2,4 кг. Прочность: 540/540. Возможный урон по цели: 5*сила удара (физический колющий), 3*сила броска (физический колющий). 20% шанс нанести жертве кровоточащую рану. Эффект стойкости наконечника: всегда остаётся максимально острым (локальная прочность 999). Требуется сила: 8, подвижность: 4.

Система же наградила меня за труды новым талантом:

Поздравляем, вами открыт талант 'Работа с деревом'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного

типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий. Текущее значение 1%.

По идее этот талант могли бы выдать и раньше, благо это не первое изделие из дерева - мой бумеранг тоже сделан из древесного корня, но системе виднее. Ещё немного подросло 'совмещение материалов', хотя и не достигло предела, когда требуются вложения.

Передал копьё девочке, одновременно с описанием, дабы та смогла им воспользоваться.

- Редкость! - громко воскликнула та. - Поверить не могу, вот так взять в лесу первую попавшуюся палку и сделать из неё прямо на глазах 'редкую' вещь.

- Во-первых, не первую попавшуюся, а наиболее подходящую, а во-вторых, требуется иметь некоторые таланты, для того, чтобы так получалось, - поправил её, немного поумерив восторги и энтузиазм.

- Покажи мне свои характеристики и таланты, - попросила она меня с некоторым вызовом в голосе.

- Извини, Мелиса, но вынужден тебе отказать, - я сделал свой голос максимально строгим. - Здесь вообще не принято показывать друг другу информацию о себе за очень редким исключением, типа вступления в клан. То, что ты просишь равносильно просьбе полностью раздеться перед тобой. Потому впредь не раскрывайся перед кем-либо и других не проси. Поняла?

- Поняла, - явно обидевшись, буркнула она.

Ничего, впредь станет более осторожной и осмотрительной. И чтобы поднять её настроение, сделал вполне ожидаемое предложение:

- Охотиться пойдём?

- Ещё спрашиваешь! - девушка подпрыгнула на месте, снова переполняясь энтузиазмом.

Я же лишь отметил, что её реальный возраст не более пятнадцати лет, если судить по внешности игрового аватара, которая должна примерно соответствовать тому что есть, а психологический и того меньше. Прямо как-то непривычно. Сейчас дети быстро взрослеют. А тут просто сама непосредственность. В 'Фантазию' допускали с четырнадцати, то есть с минимального возраста совершеннолетия, когда уже можно смотреть на насилие, принимать в нём ограниченное участие и, хм, заниматься любовью со сверстниками. У несовершеннолетних в игре включены фильтры ощущений, к примеру, боль они

чувствуют плохо, чем многие из них пользуются, выбирая класс кулачного бойца и принимая участие в соответствующих турнирах. Когда они взрослеют, и фильтры отключаются, им приходится пользоваться специальными обезболивающими зельями, которые особой дешевизной не отличаются. За всё приходится платить, и за направление прокачки классовых навыков тоже.

Пройдясь по лесу десять метров со своей новой напарницей, получил 'привет' от системы:

Внимание! Вы действуете в составе группы, числом более: 1 человека. Из-за действия ключевых элементов 'героического' класса все ваши характеристики ослабли на: 3%. Для возвращения потерянного и исключения потерь в будущем покиньте группу.

Но не это вызвало у меня беспокойство, с моими характеристиками такие потери совершенно несущественны - моя напарница топала как слон! И ещё постоянно наступала на ветки, которые громко трещали под её ногами.

- Я вот никак не могу понять, Мелиса, как ты вообще смогла зайти сюда и не собрать со всего леса злобных монстров? - резко остановившись, спросил её.

- Наверное, они меня боятся! - нагло ответила малявка.

- Действительно боятся, - злорадно ухмыльнулся такому наглому заявлению с её стороны. - Они справедливо считают, что к ним приближается настоящий мамонт, вот и разбегаются, куда глаза глядят.

- Мамонт? - удивилась она.

- Ты совершенно не смотришь под ноги и громко топаешь, - наконец-то объяснил суть своей претензии. - Настоящие охотники ходят совершенно бесшумно и внимательно осматривают землю, дабы не наступить на упавшую ветку и заметить следы зверя. Попробуй идти как я.

Прошелся перед ней туда-сюда, не издав ни единого шороха.

- А я так смогу? - возбуждённо спросила девочка.

- Смотри на землю и на то, как я переставляю ноги, - посоветовал ей, снова показав, как правильно ходить в лесу.

- Ой, 'восприятие' на два пункта увеличилось и талант 'тихий шаг дали', - пискнула она через десять минут стараний.

- Правильно, - кивнул ей. - Только громко выражать свои эмоции охотники обычно стесняются, иначе все звери от них разбегутся, - в очередной раз попенял на её плохое поведение.

Сам же задумался, почему мне не дали аналогичного

таланта. Может я не так сильно старался поначалу, а потом его заменило 'тайное перемещение'? Скорее всего, так и есть.

Относительно тихо ходить Мелиса научилась только через три часа блужданий кругами по лесу. Специально водил её по местам, где валялось много веток и старательно уводил в сторону от замеченных мобов. Кроме образования моторных навыков тела, позволяющих ставить ноги и правильно смотреть без деятельного участия сознания, у неё подросли соответствующие таланты. Ещё через полчаса стал показывать юной охотнице следы зверей. В моём зрении они подсвечивались действием таланта 'следопыт', девочке же приходилось всматриваться в землю, ища примятую траву подлеска, отпечатки лап на голой земле и другие возможные проявления. 'Следопыт' открылся и у неё, а 'восприятие' подпрыгнуло аж до семнадцати пунктов. Такие успехи обусловлены близким присутствием парочки кабанов десятого уровня, которые пока на нас не реагировали, ибо Мелиса действительно оказалась старательной девочкой и уже не сильно выдавала шумом своё присутствие.

- Итак, ходить ты почти научилась, - немного похвалил её, - теперь пора найти подходящую для проверки сил добычу.

С этими словами подвёл её к замеченной мной лисе второго уровня, которая сразу же кинулась в нашу сторону. Меня она, естественно, не замечала, полностью сосредоточившись на девочке. Та не сплоховала, встретив её решительный бросок острым наконечником копья. Первый удар получился такой силы, что Мелиса едва устояла на ногах, а проявившаяся полоска здоровья зверя просела практически вполовину. Дальше девочка тоже действовала весьма уверенно, не подпуская рыжую противницу к себе, и нанося ей укол за уколом. Минут через десять лиса окончательно издохла.

- У тебя есть талант 'сбор трофеев'? - спросил чрезвычайно довольную своей практически бескровной победой девочку.

- Нет, - недоумённо ответила она. - А как его можно получить? - лёгкое замешательство не продлилось и секунды.

- Подходи к трупу и начинай ощупывать его, попробуй оторвать хвост, и тому подобное, - посоветовал ей.

- Действительно открылся, - заметила она минут через пять. - Только ничего не выпало, - тут она немного погрустнела.

- Теперь просто опусти руку на тело и пожелай взять с него всё причитающееся, - продолжил выдавать ей следующие инструкции. - Поднимется усталость, но так и должно быть. Если ничего не выпадет, продолжай в том же духе, пока не снимешь две медных монеты.

Мелиса старалась, потому уже через пять минут она получила

свои первые монеты, едва не запрыгав от радости.

- А ты что с неё можешь снять? - спросила она меня.

Положил руку на труп лисы и 'посмотрел' сам.

- Плохая шкура, хвост, одна мелкая кость, потроха - ничего ценного, - честно ответил ей.

- Почему же мне ничего такого не дают? - в её голосе сквозила большая обида, если и не на меня одного, то сразу на весь окружающий мир.

- Требуется иметь экипированный инструмент для разделки добычи и профильные ремесленные наборы в инвентаре, - пояснил ей специфический момент. - Без них ты снимешь только монеты и, пожалуй, всё. Я вообще не представляю, как ты без специального охотничьего ножа собиралась собрать с волков хвосты по своему заданию.

- Мне никто ничего подобного не говорил, - насупилась она. - Если задание дадено, нужный предмет выпадает при любых условиях, - по крайней мере, в справке именно так написано, - пояснила она секундой позже. - А где можно достать тот самый охотничий нож? - неожиданно спросила девочка.

- Продолжишь так же хорошо себя вести - расскажу, - пообещал ей, показав рукой на неспешно приближающегося к нам волка третьего уровня.

С ним девочка тоже разобралась без моей помощи и всего за полчаса. Она опять применила тактику удержания зверя на расстоянии. Мобы первых уровней отличались редкостным скудоумием и не использовали хитрые атаки, дабы прорваться к своему врагу. Они постоянно бросались на отбивающегося противника, пока не заканчивалось их здоровье. Но уже зверушки девятого уровня резко умнели, и нынешняя тактика Мелисы против них уже не пройдёт. Получив первый урон, они начинали хитрить, бросаться из неудобного положения, стараться зайти за спину, резко отступать, неожиданно атакуя вновь, а потеряв две трети здоровья, норовили попросту сбежать. Только ощущая своё явное преимущество, зверьё дралось до победного конца.

- Есть хвост! - радостно воскликнула девочка после первого же обыска.

Но монеты ей удалось стянуть только через десять минут.

- Тут предлагают продлить таланты владения оружием и 'сбор трофеев', - обратилась она ко мне.

- Продлевай оба, если у тебя есть свободные единицы, - посоветовал ей, пояснив: - Оружием ты будешь постоянно пользоваться, как и собирать добычу, охотнику без этого никуда. Эти таланты для тебя сейчас наиглавнейшие и экономить на них категорически нельзя. Остальное же, как раз подождёт.

За следующие три часа девочка благополучно забила пару мелких кабанчиков, ещё одну лису, волка шестого уровня, с которым ей пришлось уже изрядно повозиться, крупного чрезвычайно проворного хорька, который умудрился её пару раз хорошо укусить, и ещё маленького лосёнка, некстати проявившего повышенную агрессию. А затем на неё кинулся непонятно откуда вынырнувший Рейд-Босс, серебряный волк с названием 'Страх Леса' 10-10. Против него у Мелисы не имелось ни единого шанса, но я не сплоховал, ухватив того за загривок и прижав голову к земле.

- Бей его точно под хвост - там у него критическая точка, - выкрикнул ей, удерживая сильного хищника на одном месте.

Волк пытался вырваться, особенно когда его беспардонно тыкали в задницу острой палкой, но я лишь сильнее прижимал его. Раз в минуту приходили сообщения об уроне в десять единиц - так работал 'вампиризм прочности', восстанавливая мои перчатки. Старания юной охотницы далеко не сразу стали давать заметные результаты. Ей семь раз подряд пришлось продлить 'владение колющим оружием', явно выросла 'сила' и 'подвижность', наверняка и 'выносливость' добавила парочку пунктов. Только тогда ей удалось пробивать своими ударами стойкость Босса и постепенно срезать его крепкое здоровье. Наконец-то он последний раз сильно дёрнулся, попытавшись вырваться, и окончательно затих.

- Ой, мне тут сразу два больших достижения дали! - удивлённым голосом заметила девочка, пристально глядя на меня.

Я же в этот момент сам пребывал в лёгком замешательстве, читая появившиеся перед глазами надписи:

Поздравляем, вы получили Большое достижение 'Терпеливый наставник'. Под вашим мудрым руководством ученик втрое превзошел себя. Награда: Слава +5, +10 очков основных характеристик (не распределено), +20 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда - талант 'передача опыта' 100 уровня.

Поздравляем, вами открыт талант 'передача опыта'! (справка) Вы способны эффективно передавать свои знания и опыт другим людям. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

- А вы действительно легендарный Мастер-Охотник? - настороженный голос девочки вывел меня из безмолвного и бесцельного созерцания системных записей.

- Откуда ты узнала? - теперь я с большим подозрением

взглянул на неё.

- Тут в достижении написано, что я смогла пройти начальное обучение у легендарного Мастера-Охотника, - честно ответила она, добавив: - Но он ведь должен быть никак не ниже сотого уровня, - и посмотрела на меня с плохо скрываемым изумлением, ибо видела реальное положение дел.

- Запомни, детка, уровень далеко не главное! - менторским тоном поставил её на место. - Грамотно прикладывая усилия можно достигнуть гораздо большего, чем прыгая с уровня на уровень. И пока ты не поднялась выше первого, скорость естественного прироста характеристик остаётся максимальной.

- Поняла, - малявка благодарно кивнула мне, о чём-то серьёзно задумавшись. - Тут в первом достижении почему-то написано, что я в одиночку победила монстра на десять уровней выше себя, но мы ведь действовали вместе? И ещё опыта с него сразу пять тысяч упало, могу передать, есть такая возможность.

- В одиночку - это от того, что я за всё время борьбы не нанёс ему никакого урона, - прояснил ей возникшую непонятную ситуацию. - А опыт по справедливости действительно требуется разделить поровну. Вот только не нужен он мне - своего хватает.

- Что делать с заданием, которое выпало параллельно? - снова атаковала меня вопросами ученица. - Тут требуется сдать волчий хвост какому-то Князю, получив с него причитающуюся награду.

- Снимай хвост, потом передашь, - бесстрастно ответил ей.

- А как же вы? - недоумённо спросила она. - Неужели вам ничего не нужно?

- Нет, - тихо ответил на её вопрос, и, подойдя вплотную к ней, ещё тише добавив: - Какие-то люди быстро идут сюда, не пугайся, я сейчас стану невидимым. Мне нельзя показываться недостойным на глаза.

- Это же те помощники охотника, которые отняли у меня копьё! - шепотом сказала мне девочка, резко напрягшись, когда к нам вышли два непонятных тела.

- Ну, ты даёшь, крошка, - сказало одно из них. - Где-то нашла себе заострённую палку и как-то сумела завалить сам 'Страх Леса', от которого все вторую неделю бегают! Чудеса, да и только. На всю округу грозный рык стоял. Извини, но тебе с него ничего не снять, всё достанется нам! - тело решительно подошло к убитому зверю и положило на него свою руку.

Вот только я оказался быстрее, с первого раза переместив все трофеи в свой безразмерный 'пространственный карман'.

- Идём отсюда, - тихо шепнул на ухо Мелисе, незаметно для посторонних взяв её под локоток.

- Почему ты позволил им снова обобрать меня или нас...? - неуверенно спросила девочка, когда мы отошли от наглых двуногих шакалов на приличное расстояние, и они уже не могли расслышать наш разговор.

- Я оставил им на память одну большую дырку от бублика! - лишь усмехнулся в ответ. - Пусть пару часов обшаривают пустую тушку, надеясь вытянуть из неё хоть что-нибудь. Может их кто-то за это время хорошенько покусает. А трофеи мы чуть позже разделим, как подобает в подобных ситуациях.

Прогулявшись по лесу до моего импровизированного лагеря с кучей дров и остывшим кострищем, подловили ещё одного волка, сняв с него последний для задания Мелисы хвост.

- Вот здесь я иногда коротаю ночи, - пояснил девочке царящий вокруг бардак, который уже наполовину зарос свежим лесом.

- Ты проводишь ночи в лесу? - сильно изумилась та.

- Настоящий охотник не нуждается в жилье, - пояснил ей свою принципиальную позицию. - Его дом - это сам лес, в нём он прекрасно чувствует себя, несмотря на погоду и прочие 'особенности'.

- А я так смогу? - большой ребёнок с огромной надеждой посмотрел на меня.

- Сможешь, если захочешь, но точно не сегодня, - сразу обломал её решительный настрой, оставив лишь надежду.

Ибо мне только не хватало подтирать сопли всяким девчонкам, пусть и таким забавным. Глаза раскрыл, в нужную сторону подтолкнул, ещё немного помогу материально и всё! Дальше сама. Настоящие охотники предпочитают одиночество.

- Значит так, по трофеям, держи пять серебряных монет и хвост - они твои! - взяв её за руку передал озвученное.

- Серебро? - глаза девочки подозрительно округлились. - Откуда?

- Тот волк являлся Рейд-Боссом с десятикратным усилением, в пересчёте на обычный уровень, где-то между сороковым и пятидесятым. С него уже выпадает серебро, а не медь, правда, количество всё равно соответствует уровню. Впрочем, 'белая' монета в здешних краях - настоящее богатство. И ты можешь потратить часть заработка, прямо не сходя с этого места, - при этом заговорщицки подмигнул.

- Я могу и так тебе всё отдать, - немного поколебавшись, заметила Мелиса. - Ведь мой вклад в победу минимальный. Я же видела - ты просто решил предоставить мне шанс неплохо прокачаться, хотя сам мог прикончить того волка. Кстати, сколько

бы тебе потребовалось на него ударов? - неожиданно спросила она.

- Один, - бесстрастно сказал ей, добавив: - Но это ничего не меняет. Охотники всегда делят совместную добычу поровну, никогда не претендуя на большее. Если не желаешь с кем-либо делиться - ходи на охоту в одиночку и забирай всё исключительно себе. Поступать по-другому не советую, духи леса могут обидеться! Впрочем, я не зря предложил потратить часть твоего заработка, с волка мне досталась 'редкая' шкура, и из неё получится хорошая куртка.

- Ты можешь и куртку сам сделать? - Мелиса снова пребывала в большом изумлении.

- Охотник обеспечивает себя всем необходимым, для этого у него есть руки и мозги, - продолжил кормить её классовой идеологией, придумывая её налету. - Одежда, оружие, пища, полезные мелочи - всё это можно сделать своими руками из того, что растёт в лесу или остаётся от убитых зверей. Необходимо лишь закупить инструменты и не бояться браться за дело. Иначе на своих трофеях многого не заработать.

- Звучит совершенно невероятно! - девочка реально прониклась, но, похоже, не спешила поверить. - Я долго читала форумы, и все советы сводятся исключительно к прокачке узкой специализации и кооперации с другими игроками, а ты предлагаешь всё делать самой.

- Так и есть, - при этом сам несколько сомневался в своих словах, хотя на уверенности в голосе это не сказалось. - Все профессии, естественно, не освоить. Горное дело и кузнечное ремесло - действительно лишнее. Металлические изделия можно купить или отнять у врагов. Но многое другое вполне по силам одиночке. Кожевенное дело, алхимия, кулинария - это совсем не сложно. Так как, нужна ли тебе куртка из поверженного твоей рукой монстра?

- Нужна! - Мелиса всё ещё пребывала в сомнении относительно сказанного ей, но против обретения куртки не возражала.

Присев на ровное место, выложил трофейную шкуру и кожевенный набор. Потом к нему добавил кость того же волка и кусок кабаньей шкуры. Та пойдёт на внутренние карманы и петли для пуговиц. Достал и флягу с 'Концентрированной Живой водой'. Выкройка из рецепта точно легла по шкуре, а дальше мои руки заработали с большой скоростью, вырезая и склеивая куски: куртка собиралась прямо на глазах. Затем разрезал кость, выпилив из неё набор пуговиц, занявших свои места. Я их делал невидимыми снаружи, пришивая с внутренней стороны. Судя по

таймеру, вся работа заняла чуть больше получаса. Девочка неотрывно смотрела за моей работой, как на какое-то невиданное чудо.

- Держи! С тебя серебряная монета, - протянул ей готовое изделие, которое определилось следующим образом:

-> 'Серебряная Волчья Куртка'. Класс: 'редкое'. Вес 1,6 кг. Прочность: 475/475. Привлекательность в глазах НПС: +7. Удобство: 50. Защита: верхняя часть тела, включая шею. Стойкость к урону оружия: 30 колющего и режущего, 10 рубящего, 5 дробящего. Стихийная стойкость: 10 свет и тьма, 2 вода и воздух, 1 огонь. Дополнительное свойство: 1 слот для экипировки короткого оружия, 6 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку, 2 кармана на 2 ячейки.

Да, в этот раз 'уникальное' или 'легендарное' изделие не вышло. Но исполненный рецепт-то как раз обещал уровень 'редкого', да и материал, прямо скажем - далеко не самый лучший. Зато проявившиеся параметры - 'привлекательность' и весьма высокое 'удобство' немало удивили даже меня. 'Удобство' для вещей весьма полезная характеристика. Тут и скорость работы с карманами и ощущения одежды как своей второй кожи, опять же вес почти не чувствуется. Прочность и защитные характеристики моего очередного изделия тоже не подкачали.

- Какая красивая! - Мелисе явно понравилась обновка, она пыталась рассмотреть себя в ней, и зеркала ей сейчас сильно не хватало.

- Ещё за одну 'белую' монету могу предложить целый набор из 'редкой' сумки, неплохих лесных штанов, сапог и малого набора для кожевенного дела, - решил передать ей не сильно нужные мне покупки и трофеи. - Охотничий нож под стать всему остальному тоже за 'белую' отдам.

Девушка не думая протянула мне два светлых кругляша. Я же передал ей обещанное, хотя прекрасно знал, что за всё это со временем мог выручить гораздо больше. Раз в шестьсот, если быть честным. Но ей сейчас нужнее. Бесплатно или за медь такие предметы отдавать нельзя, тут дело принципа. Если по глупости случайно не погибнет, то с такими вещами не стыдно показаться и в большом мире. Там уже стоит серьёзно опасаться грабителей. Но если Мелиса верно поняла мои советы - грабителям скорее стоит опасаться её. Высокоуровневые ПК-шеры ей не сильно заинтересуются, уровень маленький - вещи дешевые, а всякую подзаборную шваль она быстро отправит на перерождение, если не станет зевать на ходу. Впрочем, стоит напомнить о некоторых

правилах поведения:

- Рекомендую не торопиться выходить из этого 'детского сада', - от моего совета ей точно не убудет. - Если станешь развивать себя, часто ходить на охоту, читать следы, собирать редкие растения и постоянно тренироваться - выйдешь отсюда сильным и опытным бойцом. Советую сходить в посёлок, всё равно тебе Князю сдавать хвост монстра, и проводить много времени на тамошней учебной площадке. Там же покажи 'белую' монету торгашу Шаве - он один такой, и попроси у него ремесленные наборы. Возможно, предложит что-то 'уникальное'. Даже если тот захочет золото - ты сможешь у него взять задание и получить всё вообще без денег, хотя побегать и крепко подраться придётся не один раз. Да, сдавая задания неписям, категорически отказывайся от поднятия своего уровня, раз тебе удаётся их убалтывать, пусть лучше деньгами или полезными вещами заплатят. Если не захотят, просто отказывайся сдавать задание. Один и тот же квест можно предложить принять разным заказчикам. Награда, естественно, будет заметно различаться, однако торговаться не запрещено. Редкие таланты в качестве оплаты тоже могут встретиться - ты только не зевай. И главное - никому не рассказывай обо мне. Никакого Мастера-Охотника здесь нет, и никогда не было, - она явно хотела возразить, но я ей не дал. - Также ни при каких обстоятельствах не рассказывай о своих достижениях и способах их обретения. Ни здесь, ни на форумах. Только тот, кто имеет в душе настоящее желание стать Охотником с большой буквы, сможет найти меня сам. Иначе ты просто испортишь другим игру, а на себя навлечёшь большие неприятности. Люди завистливы и готовы сжить со света тех, кто их в чём-то опередил. Понятно?

- Да, - подавлено пискнула девушка.

Моя длинная речь произвела на неё большое впечатление и явно заставила задуматься. А игра уже не казалась сплошным развлечением.

- Я провожу тебя до твоей первой деревни, после чего мы расстанемся. Искать меня не стоит - без моего желания просто не заметишь даже в двух шагах. Чаще выходи в 'Тёмный лес' на охоту, старательно обходи Боссов, а если не получится - постарайся сбежать, ибо они тебе пока не по силам, возможно, мы ещё с тобой пересечёмся и погуляем вместе.

Проводив случайную напарницу до деревни, изредка подсказывая ей, где прошла звериная тропа, дабы она смогла рассмотреть следы, продолжил сбор даров леса. Редкие растения встречались часто даже около самой деревни, так как и здесь их никто не собирал. Вернувшись к своей стоянке, сварил себе

очередной овощной суп с мясом, и так как к тому времени начало смеркаться, завалился спать. Роль наставника достаточно сильно вымотала меня. Причём психологическое утомление значительно превышало физическое.

Пятая глава.

Пробуждение ожидаемо порадовало системным сообщением:

Поздравляем, вы благополучно пережили критическую ситуацию, связанную с ночным холодом. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы, теперь вы не потеряете их в случае случайной гибели и последующего возрождения.

И близким присутствием кого-то постороннего. Лес не реагировал на него как на опасность, просто я чувствовал, что меня в этот момент внимательно рассматривают, и даже скорее - пристально изучают. При этом активная невидимость этому 'исследователю' совершенно не мешает. Выбравшись из-под кучи веток, обнаружил не исследователя, а исследовательницу. Точёная обнаженная женская фигурка с высокой грудью и длинные вьющиеся зелёные!!! волосы, спускающиеся ниже пояса, исключительно удачно прикрывают некоторые места. На прекрасном лице застыл немного надменный вид, но за ним читается что-то другое, сразу сложно понять, скорее какая-то затаённая грусть. И ни имени, ни уровня над головой. 'Дриада!' - мелькнула мысль узнавания, хоть мне раньше дриад видеть не доводилось. Они вообще в телесном виде мало кому показываются, предпочитая образы невидимых духов или говорящих деревьев.

- Чем моя скромная фигура заинтересовала Великого Духа Леса? - спросил неожиданную гостью, окончательно выбравшись из своего убежища и обозначив лёгкий поклон уважения.

- Надо же, хоть и Охотник, однако узнал с первого раза, - прозвенел чарующий женский голосок. - Значит, ты действительно небезнадёжен...

- Неужели одно лишь любопытство толкнуло тебя показаться простому человеку на глаза? - в моём голосе проявилась ответная толика ехидства.

На мгновение лицо дриады исказила неприятная гримаса, явно не связанная со мной, так как смотрела она немного в сторону, затем она посерьёзнела, стряхнув маску надменности с лица, и даже стала печальной.

- Помощь нужна, - тихо сказала она. - И кроме тебя мне вообще не к кому обратиться.

- Помощь?! Тебе?! - я едва не упал от изумления. - Как может помочь обычный человек такому могущественному существу как ты?

А дриада в лесу существо ещё то. Не доброе и не злое, справедливое или не очень, но самое лучшее - просто не иметь с ними никаких отношений. Целее будешь. К примеру, могут шутки ради навесить стойкую иллюзию и выражение - 'заблудился в трёх соснах' - станет отнюдь не фигурой речи. И это самое безобидное.

- Ты совсем недавно один смог одолеть Архидемона, возможно тебе окажется по силам справиться и со следующими пришельцами из Бездны, - наверное, меня обманул слух и зрение, но голос дриады предательски дрогнул, а в глазах появились слёзы.

Сейчас она напоминала скорее слабую женщину, нежели могущественную хозяйку леса. Поддавшись своим мужским чувствам, сделал пару шагов к ней, и быстро скинув перчатки в инвентарь, вытер с её лица выступившие слёзы своей ладонью.

Наверное, с моей стороны это верх наглости и за этим последует неминуемая расплата, но я всецело поддался голосу своей интуиции, требующему сделать именно так.

- Рассказывай, - попросил её, присаживаясь на валяющееся бревно и приглашающе показав рукой на другое, лежащее рядом.

Вот только зеленовласая дриада не воспользовалась моим приглашением, а нагло пристроилась прямо ко мне на колени, и ещё обхватив рукой за шею. Пришлось силой воли приводить свои чувства хоть в какой-то порядок.

- Вчера на закате солнца около самого Сердца Мира открылся провал Инферно, из него вышли три Архидемона и попытались завладеть Сердцем, - с болью в голосе поведала одуряющее пахнущая обнаженная дева, сидящая на моих коленях. - Дух воды всю ночь до рассвета сдерживал их беспрестанные атаки, растратив большую часть своей силы. Это ты ведь не позволил уничтожить его, вовремя призвав хранителя? - от чарующего взгляда изумрудных глаз разум снова куда-то потерялся, потому не смог ей ответить. - С рассветом демоны ушли, но провал остался на месте, - дождавшись частичного возвращения моей готовности воспринимать информацию, дриада продолжила свой рассказ. - После заката они вернутся опять и завершат начатое дело. Дух воды ослаб, и долго не простоит, а мои силы против тварей Бездны оказались совершенно бесполезны. Других защитников, способных бросить им вызов, кроме тебя у меня нет. Если же демоны доберутся до Сердца Мира...

Внимание! Вам предложено задание 'Спасение Сердца Мира от посягательства демонов'. Класс: 'эпическое'. Награда: вариативно. Штраф за отказ или провал: нет. Принять? Да/нет/ (больше информации).

Система сразу же вмешалась в наш приватный разговор. Хоть мои мозги оказались прилично затуманены чарами дриады, нажал пункт 'больше информации', дабы продолжить беседу.

- Прекрасно представляю, что произойдёт, когда демоны завладеют Сердцем, - окончательно 'протрезвев', ответил наглой обольстительнице, своими чарами подталкивающей меня в сторону совершения опрометчивых поступков. - И сейчас можно немного подумать вместе, что теоретически можно предпринять.

Дриада изобразила на своём прекрасном лице живой интерес, хотя при этом промелькнула лёгкая тень недовольства. Я не кинулся со всех ног спасать её сразу же, как только услышал просьбу о помощи, и такого развития событий она явно не ожидала.

- Значит так, - продолжил проговаривать мысли вслух. - Если демонов в одном месте собирается больше одного, то они усиливают друг друга минимум в три раза. Три демона - это усиление в девять раз. Каждого из троих, - обнаженная дева моргала своими длинными ресницами и, похоже, совсем не понимала, о чём я сейчас говорю, хоть и не блондинка. - То есть, если сказать проще - их не трое, а девятеро, - вот тут её уже зацепило, она легонько дёрнулась, поёрзав на моих коленях. - Невидимость в лучшем случае поможет обломать рога одному из них, если удастся пережить ментальное давление, двое оставшихся банально зажарят меня мощными ударами по площадям. Для них нет понятия 'дружественного огня', потому особо стесняться они не станут. Короче, вывод прост - никаких шансов у меня против них нет. С одним бы ещё имело смысл бороться, с двумя... при огромном везении тоже стоило попытаться, а вот против троих - увы. С девятым уровнем усиления атаки каждый их удар минимум на пятьдесят пунктов превысит мою предельно возможную стихийную стойкость. И это только объёмные заклинания, направленные превзойдут её гораздо значительнее. Моей жизни при лучшем раскладе хватит лишь на пятнадцать секунд боя, за которые хорошо, если сумею уничтожить одного демона. Опять же если повезёт... - тут я немножко приврал, ибо с помощью моих 'конфет' можно продержаться гораздо дольше, но особой роли это всё равно не сыграет.

- То есть ты ничем не сможешь мне помочь? - плечи дриады обречённо опали, а глаза снова повлажнели.

- Я пока такого не говорил, - немного подбодрил её, своей рукой осторожно убирая с лица мокрые дорожки. - Есть одно решение, способное повысить наши шансы, хоть оно мне сильно и

не нравится. Если ты обратишь меня друидом и передашь благословение леса, здоровья может вполне хватить на битву и с тремя демонами.

А про себя подсчитал, сколько осталось нераспределённых пунктов основных характеристик. Сейчас от этого зависело абсолютно всё.

- Ты слишком юн и твой дух ещё не способен разделить силу природы, - грустно заметила лесная дева.

Действительно, официально для обретения класса друида требуется достигнуть пятидесятого уровня. Тогда любая взрослая дриада сможет провести обряд инициации, если её уговорить. Как этот обряд выглядит и в чём заключается мне неизвестно, лишь знаю, что ничего кроме достаточной репутации и сильного желания для него игроку не нужно.

- Я готова пойти решительно на всё ради спасения Сердца Мира, даже отдать себя без остатка, но дать тебе духовную связь просто не в моих силах,- тяжело вздохнула сидящая у меня на коленях обнаженная обольстительница.

- Зато у меня есть 'Кристалл духа', - заговорщицки подмигнул ей, доставая названный кристалл из инвентаря. - Надеюсь, он поможет тебе справиться с возникшими затруднениями?

'Эх, плакали мои денежки...' - с лёгкой грустинкой взглянул на него. И становиться друидом тоже категорически не хочется. Но справиться с предложенным заданием иначе не удастся. Отказаться от него тоже нельзя. Если демоны завладеют Сердцем Мира, то сюда ворвутся и прочие обитатели Бездны. Игровой мир изменится до неузнаваемости, причём далеко не в лучшую сторону. И в том мире мне точно не останется места, потому бороться придётся до конца, каким бы он не оказался. Впрочем, если сказать честно - друиды тоже маги. Ключевое слово здесь - 'тоже'. Хороши лишь как целители, хотя у них нет жестких ограничений и на всё прочее, как у стихийных магов или чистых ментальщиков. Да, в лесу друид очень силён, а вернее - живуч, но везде кроме леса откровенно слаб. С лесами тоже не так-то просто: необходимо иметь хорошую репутацию с тамошними духами - теми же дриадами. Характер последних отличается редкостной скверностью, требуется хорошо постараться, дабы добиться их расположения. Кланы содержат некоторое количество друидов в качестве целительской поддержки и для магического прикрытия отрядов сборщиков ценных растений. Вне кланов данный класс практически не пользуется популярностью из-за трудностей прокачки необходимой репутации у дриад и присущих ему 'особенностей'. Эх, иного выбора-то всё равно нет.

- Давай сюда кристалл, и быстро скидывай всю одежду! -

категорически потребовала лесная дева, облизав свои пухлые алые губки и взглянув на меня с явно нездоровым блеском в глазах.

Едва выполнив требования, даже не заметил, как оказался повален на землю, а в мои губы впились горячим поцелуем. Разум опять куда-то позорно сбежал, оставив место для резко нахлынувшей всепоглощающей страсти. Лишь самым краем сознания отметил появление системного сообщения: 'запущен процесс духовного преобразования, операция необратима', после чего дикая ничем не сдерживаемая страсть полностью захватила нас. Впервые удалось познать, как это получать электрические разряды прямо в мозговой центр удовольствия. Сколько их прошло - десять, пятнадцать, пятьдесят - просто невозможно вспомнить. Что при этом происходило с телом тоже. Частично придя в себя, обнаружил лежащую сверху глубоко и часто дышащую дриаду, которую я крепко прижимал к себе. Её щека касалась моей щеки, а густые зелёные волосы рассыпались по моему лицу. Нежно погладив деву по спине, ещё раз получил ответный заряд сладострастия, правда, значительно слабее, чем предыдущие. Отдышавшись, дева снова горячо прильнула к моим губам, после чего решительно поднялась на ноги. Мой взгляд отметил, как из её промежности в примятую нашими телами траву выпало несколько капель. Только сейчас окончательно осознал, что же между нами случилось. 'Вот оно как происходит...' - проскочила в голове запоздалая догадка о великом таинстве друидского посвящения. Окинув меня каким-то странным взглядом, лесная дева проворковала:

- Жду тебя на закате у своего Древа, теперь ты всегда найдёшь к нему путь, - после чего медленно растворилась в воздухе, оставив меня наедине со своими мыслями и кучей системных сообщений.

Взглянув на себя внизу, обнаружил небольшие следы свежей крови, похоже я стал первым мужчиной этой девы, хоть по её поведению такого категорически нельзя сказать. 'Сумасшедшая!' - проскочила в голове мысль истинного восхищения. И теперь вопрос - помогать ей или нет, уже можно не задавать - ответ очевиден. Она действительно добилась своего. Решительно и бесповоротно. Мне же оставалось разобраться с последствиями столь бурного утра и приготовится к вечерней битве. Хорошенько приготовится, дабы не слить её за несколько десятков секунд. Итак, смотрим системные сообщения и старательно думаем, как выкручиваться из сложной ситуации.

Вы вступили в первую близость с Великим Духом Природы.

Ваши действия дают двойной эффект, а потери снижаются вдвое. Продолжительность 10 минут.

Интересно, система всегда совершенно бесстрастно комментирует всё происходящее с игроками, раздавая им 'плюшки' или же у неё есть какие-то рамки приличий? Вот, спрашивается, какие такие действия могут происходить в течение десяти минут с момента начала соития? И зачем удваивать их эффект? Но, оказывается, дриада прекрасно понимала, на что шла:

Запущен процесс духовного преобразования, операция необратима.

А ведь моего согласия даже не спросили. Дриада применила 'Кристалл духа' на моём теле сама, причём уже в процессе сплетения наших тел в жутком экстазе.

Эффективность духовной трансформации 200% (100% кристалл)*2 (внешняя поддержка).
Первый этап духовного преобразования: базовая характеристика 'жизнь' преобразуется в 'ману', вторичная характеристика 'регенерация здоровья' в 'регенерацию маны'.
Первый этап завершен. Жизнь: 40, мана: 400. Регенерация здоровья: 20, регенерация маны: 200.

Теперь понимаю, как мне сильно повезло. Вот он двойной эффект и сниженные потери. Ведь по игровым правилам должно остаться только двадцать пунктов здоровья от двухсот, и соответственно, образоваться двести единиц маны. Невероятно. Но большая потеря регенерации здоровья теперь не позволит использовать невидимость на постоянной основе. Разве только в лесу. И теперь эту регенерацию легко не прокачать даже с нулевым уровнем - после духовного преобразования естественное телесное развитие многократно замедляется, а то и вовсе прекращается. Для всех магов это именно так. Придётся довольствоваться 'Живой водой', эликсирами и благословениями.

Второй этап духовного преобразования: базовая характеристика 'сила' преобразуется в 'силу духа'.
Второй этап завершен. Сила: 40, сила духа: 400.

Если сказать честно - магов с такими характеристиками просто не бывает. Однако позитивные моменты на этом

заканчиваются:

Внимание! Вам присваивается вторичный класс 'Друид' 'обычная' категория. Изменение возможно после достижения 100-го уровня. Дополнительная специализация персонажа: 'целительство'. Талант: 'духовное слияние с природой' 100. Активное умение: 'поток жизни' 100. Уникальная классовая вторичная характеристика 'исцеление' 100. Особенности: 'неприятие стихий' 50, 'страх огня' 75.

Поздравляем, вами открыт классовый талант 'духовное слияние с природой'! (справка) Находясь в лесу, духи-хранители которого благоволят вам, ваше здоровье частично сливается со здоровьем всего леса, а интенсивность регенерации маны зависит от расположения духа-хранителя. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Собственно, ради этого единственного таланта всё и затевалось. В слиянии с лесом моя жизнь сразу же достигнет нескольких тысяч единиц. Тысяч, а не сотен. И появится реальная возможность выдерживать десятки сокрушающих ударов, пробивающих любую стойкость и броню. В этом и заключается главная сила друидов - в лесу, с которым у них имеется духовная связь, их чрезвычайно сложно убить. Впрочем, демоны об этом ещё не догадываются. Дальше идут:

Поздравляем, вы получили активное умение 'поток жизни'! (справка) Вы способны неограниченно передавать своё здоровье другим живым существам, находящимся неподалёку от вас. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Никто кроме друидов так не может. Потому, даже полностью растратив ману, они способны поддерживать своих союзников.

Вы открыли уникальную классовую вторичную характеристику 'исцеление'. Любые ваши целительные заклинания стали вдвое эффективнее.

Именно из-за этого друиды и являются непревзойдёнными целителями в игре. Даже вне лесов, где они способны делиться своим огромным здоровьем с другими игроками, сила их целительства всегда вдвое превосходит возможности других магов. Жрецы тоже имеют небольшой плюс к лечению, но не такой заметный. Но, как всегда, за всё приходится платить. И цена оказывается весьма высокой:

Внимание! Теперь вы имеете классовую особенность 'неприятие стихий' 50. Эффективность всех стихийных заклинаний: -50%.

Внимание! Теперь вы имеете классовую особенность 'страх огня' 75. Эффективность всех огненных заклинаний: -75%.

В общем, любая боевая магия друида всегда вдвое проигрывает действиям обычных магов, а самая 'боевая' - огненная так и вообще на три четверти от оставшейся половины. Учитывая малую, как и у всех магов, физическую силу, как бойцы они совершенно не котируются. Чистый класс поддержки. Вот только с моими фантастическими характеристиками это уже не так существенно. Однако радоваться преждевременно - для использования открывшихся магических способностей, за исключением совершенно бесполезного в текущей ситуации 'потока жизни', требуется где-то раздобыть заклинания. Они сами по себе из воздуха или от каких-либо игровых действий не возникают. Окажись я сейчас в большом игровом мире отправился бы на аукцион. Только там можно быстро и без особых затей купить 'кристаллы заклинаний'. Практически любые - хватило бы денег. Кристаллы с заклинаниями производят сами маги. В силу того, что маны много не бывает, как и здоровья, впрочем, маги часто используют внешние накопители. В их качестве идут драгоценные камни, подвергнутые специальной огранке. И у любого приличного колдуна с собой всегда есть несколько таких камней, а у наиболее обеспеченных сразу несколько десятков. Весьма дорогие накопители имеют ограниченное количество циклов зарядки, быстро деградируя от частого применения. Когда ресурс подходит к концу, их не выбрасывают, а превращают в 'кристаллы заклинаний' закачивая в них не только сырую ману, но и какую-либо форму её воплощения. Прошедший духовную трансформацию игрок способен вобрать в себя из них заключённое заклинание, после чего кристалл окончательно разрушается. Но и это ещё не всё. Ранее уже упоминал, что заклинания делятся на ранги. Чем выше ранг - тем более ёмкий и, следовательно - более дорогой требуется для него накопитель. Кроме того, заливается заклинание в камень только с очень большим зарядом сырой маны, дабы она вечно сохраняла его. Естественно, всё это заметно влияет на конечную цену. А ведь полученные заклинания ещё требуется прокачать, как таланты теми же единицами вложений. Потому совершенно неудивительно, когда даже у лучшего боевого кланового мага имеется в арсенале лишь одно-два

заклинания первого ранга и несколько других второго-третьего, а то и вовсе - четвёртого. Магия в 'Фантазии' вообще привилегия богачей: дорого обходится её обрести, дешевые заклинания малоэффективны, и их сложно развивать, не имея хорошей внешней поддержки. И зачем я со всем этим связался, собственно?

Закинув все свободные очки характеристик в 'силу', так как именно она вскоре пригодится, отправился в посёлок, искренне надеясь на чудо. Даже четырёх с половиной тысяч единиц здоровья, которые я получил от временного 'превознесения' с дриадой Милли, могло не хватить для победы над демонами. Имелась просто железная уверенность - при моём вмешательстве тех станет больше трёх. Если это глобальный эвент, в чём не возникало никаких сомнений по уровню размаха и предварительной подготовке, то едва я прикончу одного, то ему на замену выйдет из провала Бездны другой. За ним второй, третий, а в конце явится Супер-Босс с десятикратным усилением и набором каких-либо особенно злобных приёмов. В эвентах, пусть и не глобальных, мне уже доводилось принимать участие, потому никаких благостных иллюзий сейчас не возникало, и какой-либо оптимизм казался совершенно неуместным.

Внимание!!! Вы вошли на территорию крупного населённого пункта, и вам здесь стало немного не по себе. На вас наложено классовое ослабление 'неприятие города' все первичные и вторичные характеристики -25%. Для отмены ослабления покиньте населённый пункт.

Внимание!!! Вы вышли из прямого слияния с природой, потеряв даруемые ей блага.

Два неприятных предупреждения появились перед глазами, едва я пересёк границу леса и населённого пункта. Здоровья и скорости его регенерации уже катастрофически не хватало на поддержание невидимости, но благодаря имеющейся скрытности меня также никто не замечал, пока я сам не привлекал к себе внимание. Суета в посёлке оставалось такой же, как всегда. Небольшие группки игроков бегали по заданиям, одиночки тоже куда-то спешили по своим делам. А вот около учебной площадки собралось настоящее столпотворение: зрители стояли в три ряда и громко комментировали происходящее за оградой:

- Уходи, уходи... бей! Дура!!! Беги, сейчас тебя раскатают... Ааа!!!

Кое-как протиснувшись в первые ряды, благо на меня никто

особо не обратил внимания, увидел невероятное зрелище: моя вчерашняя ученица с палкой в руках одна держалась против семерых игроков девятого уровня. Мастер-наставник Лабуш с довольной улыбкой на лице стоял в стороне и внимательно наблюдал за избиением малявки. Впрочем, если оставаться объективным, кто кого избивает ещё совершенно неясно. Мелиса вертелась как хорёк, раздавая тумаки направо и налево, умело подсекая ноги нападающих на неё парней, заваливая их на землю. Правда, окончательно добивать не получалось, так как ей приходилось уворачиваться от других участников схватки. Их удары она тоже иногда пропускала, но сильных среди них я не отметил, почти все проходили вскользь. Парни же наоборот часто неудачно раскрывались, закономерно получая от прыткой девчонки крепкие тумаки. И еще нормального группового взаимодействия между ними я не смог отметить. Махают палками как увальни в деревенской драке, когда каждый бьётся исключительно сам за себя и не смотрит за действиями товарищей. Иногда двоим или троим парням удавалось одновременно атаковать проворную девчонку, но и тогда они больше мешали друг другу. В общем, по очкам малявка вела сейчас с большим отрывом. Видел это и мастер-наставник Лабуш.

- Хватит! - вдруг громко крикнул он, кода Мелиса свалила на землю сразу двух парней, не очень удачно атаковавших её с разных сторон.

Но схватка не остановилась в один момент, ещё двое пытались достать отвлёкшуюся на мгновение девчонку. Ей едва удалось выскользнуть из-под их атаки и наградить одного сильнейшим ударом шеста по голове, отчего тот переломился пополам. Брызнули щепки, а незадачливый игрок завалился на землю, мгновенно лишившись сознания.

- Я сказал - хватит! - ещё громче выкрикнул Лабуш.

Теперь все действительно расслышали и остановились, кроме того, кто оставался валяться на пыльной земле. Но он тоже не спешил возвращаться из своего беспамятства.

- Смелая Охотница, ты доказала свою силу и упорство, потому я готов назвать тебя своей личной ученицей! - от произнесённых слов мастера-наставника все на некоторое время потеряли дар речи, а потом толпа зрителей взорвалась громкими криками и многие кинулись поздравлять девушку с заслуженной победой.

Про то, чтобы Лабуш взял кого-либо в личные ученики, даже мне до сего дня слышать не доводилось. Подождал в сторонке, пока толпа разойдётся, оставив Мелису окруженной лишь десятком человек, с которыми та ещё долго переругивалась на

повышенных тонах. Постепенно разошлись и они, оставив сильно уставшую от скандала девочку одну.

- И каков он вкус общественного признания? - тихо спросил её из-за спины.

- Дерьмо! - раздраженно ответила она и резко обернувшись, воскликнула: - Ой! Это ты...

- Не кричи, - я поднёс указательный палец к губам, призывая соблюдать тишину. - Не стоит, чтобы тебя кто-то увидел ещё рядом со мной - тогда вообще не отстанут.

- Они и так уже не отстанут, - зло ответила девочка одними губами. - Уроды из кланов силком тащат к себе, обещая постоянно мешать, если выйду за территорию посёлка. Здесь тоже постоянно таскаются хвостиком. На охоту теперь спокойно не выйдешь, у них шпионы на всех воротах и массовка поддержки. Я не просто так устроила представление, - продолжила она выливать на меня свои 'радостные' новости. - Как вышла от Князя, сдав ему хвост и получив награду: наполовину прокаченный талант стрелка, 'уникальный' лук и колчан с дюжиной 'вечных' стрел, которые возвращаются через десять секунд после выстрела обратно - так сразу и прижали к стенке, мол, выбирай, с кем ты живёшь дальше. А мне все они глубоко противны. Вот и привела их к учебной площадке, где спустила почти всю медь на наставника Лабуша. Четвёртый раз продержалась против него шесть минут, постоянно требуя взять меня в ученицы. Больно было, но я выдержала. Потом я окончательно достала его, и он предложил - возьму, если выстоишь против семерых из тех, кто существенно выше тебя по уровню. Вот я и выбрала себе противников их тех гадов, которые меня постоянно преследовали, пообещав вступить в клан того, кто первым одолеет меня. Остальное, ты, похоже, видел.

- Видел, - тихо ответив, кивнул головой, осматриваясь по сторонам.

На учебной площадке наставник Лабуш устроил избиение очередного претендента, пожелавшего получить с него лёгкие единички талантов, и на отошедшую в сторону Мелису вообще перестали обращать внимание. Меня же, к счастью, кроме неё пока никто не замечал. А я же проникся ещё большим уважением к этой наглой пигалице. Грамотно стравила рекрутёров из разных кланов между собой, а после оставила их ни с чем. Потому-то они и не действовали в прошедшей драке согласованно. Ах, какое недетское коварство!

- Научи меня оставаться незаметной, как ты сам умеешь, - настырно попросила она. - Иначе мне действительно тут никакого житья не дадут.

- Хорошо, жди здесь, - ответил ей, немного корректируя свои планы на сегодняшний день. - Сейчас свои дела сделаю и вернусь.

Собственно, почему бы и не помочь? С меня не сильно убудет, а ей прямая польза. Иначе некоторые мои секреты, о которых она недавно узнала, быстро станут достоянием какого-либо клана. От неё же точно теперь не отстанут, пока не вытянут все подробности, как ей удалось справиться со 'Страхом Леса'. А пока требуется посетить здешний магазин.

- Приветствую уважаемого торговца в добром здравии, - выждав, когда Шава за прилавком останется один, привлёк к себе его внимание.

- О, Герой, да тебя стало просто не узнать! - тот изобразил на своём лице искреннюю радость и радушие. - Опять за чем-то особенным ко мне пожаловал?

- Естественно! - на всякий случай демонстрирую ему золотую монету.

- Пойдём, поговорим без посторонних глаз и ушей, - тот сразу уловил суть моего желания.

- Хм, даже не знаю с чего начать, - немного замялся я, когда мы оказались в закрытом от посторонних закутке. - Нет ли у тебя случайно чего-либо магического или предназначенного исключительно для магов?

- Магического... - после моего вопроса уважаемый торговец надолго погрузился в себя.

И действительно, откуда в 'детском саду' маги? Есть травницы, есть ведьмы, а вот магов здесь отродясь не видали. Ведьмы тоже к магам не относятся: их сила в особых ритуалах и заговорах, привлекающих внешние силы стихий или природы. Эффект от таких действий может оказаться весьма значительным, существенно превышающим возможности обычных магов, но исключительная медлительность не позволяет использовать что-либо подобное в бою. Да и здешние ведьмы кроме слабенького целительства и рядовых благословений ничего толком не умеют. Разве мозги чем-либо запудрить при выдаче самых рядовых заданий.

- Знаешь, - Шава всё же вернулся из долгого путешествия по закоулкам своей памяти, - с давних времён что-то такое оставалось, правда, я уже и сам забыл что. Только лишь цену помню, которую сам же за всё это заплатил. Правда, не знаю, окажется ли она тебе по карману... - тут он картинно закатил глаза, перед тем как озвучить её, - сто золотых!

От озвученной суммы я громко крякнул.

- Вот и я думаю, откуда у тебя могут появиться такие деньги,

- глубоко вздохнул торговец, выражая свои искренние сожаления.

- Ну, допустим, такие деньги у меня есть... - ровным тоном ответил ему, заставляя изумиться вполне по-настоящему.

- Извини, Герой, но откуда они у тебя могут взяться? - Шава мне категорически не хотел поверить. - Даже если они у тебя есть, то могу высказать большие сомнения в их честном происхождении, - тут он взглянул на меня действительно жестко. - В общем, тебе придётся рассказать мне сейчас или Князю чуть позже, откуда они у тебя взялись! - а вот теперь в голосе появилась реальная угроза.

Вместо подробного ответа положил перед ним последний рог Архидемона, спросив:

- Интересная вещица, не правда ли?

- Свят, свят, свят... - быстро затараторил торговец, с ужасом взглянув в мою сторону после того, как 'распознал' его. - Неужели это в наших лесах водится? - давненько мне не доводилось видеть таких больших глаз.

- Как видишь, - кивком головы дополнительно подтвердил свои слова, добавив, - Есть, конечно, твари немного проще, но с них тоже золото выпадает, - выложил перед ним большую шкуру тигра-людоеда.

- Интересно, почему тогда никто другой с ними не встречается? - Шава всё ещё пребывал в сомнении, хотя на шкуру посматривал с хорошо заметным блеском сильного желания в глазах.

- Потому, что с ними чуть раньше встречаюсь я, - твердо ответил ему, выдерживая его недоверчивый взгляд. - Всё равно никто другой с ними здесь не совладает, даже твой Князь вместе со всей его дружиной. А если и моих сил вдруг окажется недостаточно, то у вас всех появится возможность с ними познакомиться на своей шкуре в самое ближайшее время. С теми носителями рогов, к примеру. Уже завтра-послезавтра, готовьтесь!

Лицо торговца резко побелело, теперь он, похоже, окончательно поверил, представив, какие откроются перед ним 'богатые перспективы'. С демонами особо не поторгуешь, если только своей душой.

- Можно ли я предоставлю этот рог как доказательство правдивости твоих слов Князю? - робко попросил он, опасливо дотрагиваясь до него своими пальцами. - Он уже интересовался тобой, желая лично расспросить о том, что сейчас происходит в наших лесах. Но если ты не хочешь с ним общаться... - Шава сделал мне весьма тонкий намёк, что стоит согласиться с его предложением, дабы после не нарваться на неожиданные

проблемы.

От претензий Князя, я, естественно отобьюсь, не словами, так силой, но терять время сильно не хочется. Да и портить хорошую репутацию крайне глупо. Князь наверняка выдаст мне какое-то чрезвычайно сложно задание с хорошей наградой, только сейчас совсем не до него. Вот когда одолею демонов - тогда и пообщаюсь.

- Если найдёшь мне что-то по магии, не вижу проблем, хотя из таких вещиц получаются прекрасные рукояти для 'эпического' оружия, - решил частично уступить настойчивому давлению, в качестве примера положив перед торговцем и свой охотничий нож, сделанный из аналогичного рога и лезвия, недавно купленного у него.

Шава снова закатил глаза, оказавшись под большим впечатлением, мой авторитет в его глазах, похоже, резко взлетел вверх, а от былого недоверия не осталось и следа.

- Хорошо, жди, - совладав с эмоциями, он временно покинул меня, направившись в свои закрома.

Ждать его пришлось долго, почти полчаса. Но вернулся он не с пустыми руками.

- Вот, - положил он передо мной маленькую коробочку и небольшую книгу. - Я сам не знаю, что хранит эта коробочка, мне её некогда попросил выкупить Князь у залётного посредника для кого-то из своих людей, за те сто золотых, но так и не забрал после, хотя деньги вернул. Потому, сам понимаешь, дать тебе скидку просто не смогу при всём своём желании, - тяжелым вздохом торгаш показал своё искренне сожаление сим прискорбным фактом. - Книга же досталась случайно - странники откуда-то принесли, не зная, кому она нужна. Даже мне её не удаётся правильно распознать, чего-то не хватает, каждый раз выскакивает что-то новое, но один раз проявилось слово 'Магия'. Её как раз могу отдать за эту большую красивую шкуру, - он легко пробежался своими пальцами по очень приятному на ощупь меху.

Применив своё 'распознавание' на книге, едва удержал челюсть:

-> Книга 'Магия в быту и ремесле'. Класс: 'уникальное'. Особенности: доступно только для прошедших духовную трансформацию.

До сих пор мне не доводилось слышать о каких-либо книгах по магии. Заклинания бытового и ремесленного направления, естественно, продавались, правда - исключительно в кристаллах. А тут, похоже, ещё и рецепты имеются. Однозначно беру.

Демонстративно придвинув рог демона и шкуру тигра торговцу, забрал книгу и сразу же коснулся условного знака на обложке.

Проверка успешно пройдена. Вам хватает силы духа для открытия этой книги.

Желаете ли вы открыть для себя книгу 'Магия в быту и ремесле'?

Внимание! Для открытия необходимо потратить 20 единиц таланта единовременно.

Подтвердив запрос, получил два таланта:

Поздравляем, вами открыт талант 'бытовая магия'! (справка) Вы способны адаптировать различные заклинания для улучшения своего быта. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вами открыт талант 'ремесленная магия'! (справка) Вы способны адаптировать различные заклинания для применения их в ремесле. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Вы можете свободно выбрать из книги 20 рецептов использования магических умений и заклинаний в быту и ремесле.

Бегло ознакомившись с содержимым книги и наличествующими рецептами, сначала заметно расстроился, ибо каких-либо заклинаний она действительно не содержала. В ней приводились лишь приёмы адаптации стихийных боевых заклинаний для созидательного труда, частично видоизменяя их. К примеру, любым огненным заклинанием после его пропускания через ново обретённый талант можно вскипятить котелок с водой без разведения костра. Земляными заклинаниями легко обрабатывать материалы типа камней или глины, а воздушные и водяные способны заменить нож, пилу и напильник. В силу отсутствия у меня заклинаний, всё это оказывалось совершенно бесполезно. Но затем я нашел действительно применимое прямо сейчас. Один хитрый рецепт позволял передавать свой личный опыт 'эпическим' предметам, как видоизменённый целительский приём. Вот это действительно оказалось вовремя, ибо мой бумеранг мог сильно помочь в скорой битве с демонами. Передача капсулированного опыта прошла без проблем:

-> 'Бумеранг Змей'. Класс: 'эпическое'. Уровень: 25. Опыт: 25243/26000. Вес 2.5 кг. Прочность - неразрушимый. Возможный

урон по цели: 4*сила удара (физический дробящий); 2*сила броска (физический дробящий). Дополнительный урон: 1*уровень предмета (нематериальный дух, полное игнорирование любых стойкостей и брони). Свойства: всегда возвращается к своему владельцу, при ударе в голову жертва гарантированно получает 2-х секундное оглушение или контузию. Дополнительное свойство: при экипировке или контакте с телом владельца вторичная характеристика 'выносливость' +50. Требуется сила: 33, подвижность: 29.

Имевшихся у меня чуть более десяти тысяч опыта обернулись приращением бумерангом сразу десяти уровней, собственно, десятью единицами дополнительного урона с одного удара. Требования к пользователю тоже резко подросли.

Торговец наблюдал за моими действиями, находясь чуть ли не в экстазе от происходящего.

Коробочку идентифицировать без вскрытия не удалось. Но она оказалась удивительно похожа на неразрушимые пеналы, в которых маги хранят свои драгоценные камни-накопители, потому без раздумий выложил на стол и запрошенную сотню золотых монет. К чему их жалеть, когда вечером ожидается схватка с демонами и пополнение бюджета в случае победы над ними. В открывшейся после вливания в неё сотни единиц маны коробочке, действительно являвшейся пеналом для драгоценных камней, занятыми оказались всего две ячейки из двадцати. Два качественно огранённых бриллианта сверкнули своими гранями в лучах неяркого светильника.

-> 'Кристалл с заклинанием 'Щит маны'. Ранг 1'. Класс: 'уникальное'. Вес 0.006 кг. Прочность: 8/3200. Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 100.

Только один этот кристалл стоил много больше запрошенной суммы. Первый ранг! На аукционе подобные кристаллы выставляются, начиная с трёх сотен 'желтых'. Впрочем, особым спросом они тоже не пользуются, ибо не так много магов имеют достаточную для восприятия из них заклинаний 'силу духа'. Собственно, каждый ранг имеет свою минимальную планку по этой характеристике: четвёртый требует всего десяти единиц 'силы духа', третий уже сорок, второй - семьдесят и первый, соответственно - предельные сто. Как простые воины стараются максимально поднять свою 'силу', так маги сосредоточены на 'силе духа'. Если ману при необходимости можно почерпнуть из внешних накопителей, то 'сила духа' - исключительно личная

характеристика. Да, как с 'силой' и обычными ударами, в заклинаниях доступно всего лишь десять процентов от неё. Магическое воздействие на цель определяется общим множителем из десяти процентов от 'силы духа' мага, вложенной им в заклинание маны, рангом и эффективностью самого заклинания. Тут опять много математики, на которой строится расчет стратегии и тактики действия мага в бою.

Собственно, то чудо, за которым я сюда пришел, благополучно произошло. Щит маны существенно повышает мои шансы на победу этой ночью.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен, кристалл разрушился.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Щит маны'. Ранг 1 (справка) 1/10. Стихия: нет. При касте стойкость к физическому и стихийному внешнему урону: 5*вложенная мана. Предел вливания маны: 50. Длительность первого вызова: 5 сек. Продолжительность действия: неограниченно до первого перемещения с места каста, с началом перемещения щит скрадывается в тело. Откат: 10 сек. Затраты маны на каст: 10. Затраты маны на вызов скраденного щита из тела: 5. Эффективность 1%. Особенности: в активном состоянии восприятие -50%.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

'Щит маны', пожалуй, единственное широко известное заклинание, которое совершенно не зависит от 'силы духа', а исключительно от объёма залитой в него маны. И в полученном виде он практически бесполезен, даже учитывая его первый ранг. Одного процента эффективности и имеющегося предела вливания совершенно недостаточно чтобы о нём вообще говорить. А развивать заклинание естественным образом мне просто никто не даст - убьют раньше. Но у меня остался ещё один бустер, им и воспользуюсь:

Щит маны. Ранг 1. Стихия: нет. При касте стойкость к физическому и стихийному внешнему урону: 5*вложенная мана. Предел вливания маны: нет. Длительность первого вызова: мгновенно. Продолжительность действия: неограниченно до первого перемещения с места каста, с началом перемещения щит скрадывается в тело. Откат: нет. Затраты маны на каст: 5. Затраты

маны на вызов скраденного щита из тела: 1. Особенности: в активном состоянии восприятие -20%.

Вот теперь совсем другое дело. Щит можно скастовать заранее и спрятать его в теле до нужного момента. В принципе, все маги именно так и поступают, сворачивая в теле максимально возможную защиту для немедленного применения в критической ситуации. Для первой накачки щита берут ману из внешних накопителей или занимают её у своих коллег, при возможности догоняя защиту до десятков тысяч единиц стойкости. При отражении внешних ударов, щит постепенно рассеивается и его приходится обновлять. Короче, играть за мага весьма непросто.

Настроив сигналы вызова, кастую максимально возможный щит практически в две тысячи единиц стойкости. На расстоянии десяти сантиметров от тела появляется прозрачная плёнка, немного искажающая обзор и приглушающая звуки. Она и создаёт эффект двадцати процентного снижения восприятия. Выведя перед своими глазами монитор щита, дабы иметь нагляднее представление об его актуальном состоянии, делаю шаг в сторону. Плёнка тут же исчезает, но её в любой момент можно вызвать вновь.

- Вот так-то, - говорю совершенно обалдевшему торговцу.

- До сих пор не могу поверить, что вижу перед собой настоящего живого мага! - через несколько мгновений он отошел от лёгкого оцепенения.

- Если сказать правду, я не маг, а друид, - честно ответил ему. - Потому кидаться молниями и поливать огнём с неба не стану.

- Друид... - Шава в который раз закатил свои глаза. - Теперь понятно, откуда у тебя такие необычайные способности. Недаром духи леса сильно осерчали на простых людей, что-то плохое обязательно должно произойти.

- Уже произошло, - добавил ему немного махрового пессимизма от щедрости душевной. - Теперь бы ещё с этим совладать...

И параллельно с разговором благополучно 'опознал' второй бриллиант из пенала:

-> 'Кристалл с заклинанием 'Исцеление'. Ранг 1'. Класс: 'уникальное'. Вес 0.006 кг. Прочность: 3/3200. Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 100.

Сразу же активировал его.

Внимание! Начат процесс восприятия заклинания из

кристалла-носителя.

Процесс восприятия заклинания завершен, кристалл разрушился.

Поздравляем, вы благополучно восприняли магическое заклинание 'Исцеление'. Ранг 1 (справка) 1/10. Стихия: нет. При касте восстанавливается здоровье цели (целей): 0,1 сила духа*вложенная мана. Предел вливания маны: 50. Длительность вызова и действия: 1 сек. Откат: 3 сек. Затраты маны на каст: 10. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество целей одновременного воздействия: неограниченно. Эффективность 1%.

Рекомендуется настроить пальцовки и голосовые команды активации заклинания.

Достаточно быстрая 'лечилка' без какого-либо вмешательства стихий, в отличие от более низких рангов имеющая возможность эффективно работать по групповой цели. Можно лечить и себя самого. Редчайшее заклинание, на аукционе такое ни разу не видел, ибо столь сильных духом целителей, способных его воспринять, попробуй ещё и найди. Вот боевиков запросто, но им для поддержки себя самих проще обойтись и чем-то менее дорогим.

- Как понимаю, больше тебе нечего предложить? - задумчиво взглянул в сторону торговца. - Драгоценные камни, амулеты, бижутерия? Мне бы что-нибудь повышающее ментальную стойкость и сопротивляемость огню. От демонов можно всякого ожидать, но это основное, чем они любят 'баловаться'.

- Из всего перечисленного есть лишь совершенно уникальное кольцо кузнеца, - ответил уважаемый Шава после недолгих размышлений. - Оно как раз даёт сколько-то стойкости к огню. Пятьдесят золотых монет, извини, Охотник, дешевле просто никак, предлагаю только из-за понимания всей меры грозящей опасности твоего дела.

Кивком головы легко согласился с озвученной ценой. Ночью каждая единица дополнительной стойкости будет на счету. Торговец принёс небольшое тёмно-фиолетовое кольцо в неприметной коробочке из бересты достаточно быстро. 'Распознавание' легко вывело меня из душевного равновесия и заставило серьёзно задуматься:

-> 'Кольцо гениального мастера-кузнеца'. Украсть, потерять невозможно, при смерти всегда остаётся с владельцем на месте возрождения, допускается исключительно добровольная передача. Класс: 'высокопрофессиональное'. Вес 0,005 кг.

Прочность: 550/550 (неразрушимо огнём). Кузнечное дело +100%. Обработка металлов 100. Чувство металла 100. Дух металла 100. Огнестойкость 65.

Вот это да! Не иначе как благодаря своим действиям я совершенно незаметно для себя достиг у Шавы верхнего предела репутации, иначе бы он не смог предложить мне что-то подобное даже с учётом грозящей всем нам опасности. 'Высокопрофессиональное' колечко, здешние кузнецы за него половину от своего дохода пожизненно согласятся отдавать, а то и две трети. Практическое удвоение поднятого до предела профильного таланта нередко позволяет создавать предметы по рецептам на класс выше имеющегося или серьёзно добавить им полезных свойств. А тут ещё целая сотня 'обработки металлов', полностью исключающая брак в работе, а также обещающую серьёзную экономию ценного сырья. Ни нагара, ни окалины, всё пойдёт исключительно в дело. Про 'чувство' и 'дух металла' ничего не могу сказать - просто не в курсе, справка не открывается, тут опытнейших кузнецов нужно спрашивать, зачем оно им нужно. Мне же с сего выдающегося предмета, существующего, судя по оговорке Шавы, в единственном экземпляре на весь игровой мир, реально пригодится только огнестойкость. Она, стоит заметить, здесь весьма и весьма, а главное - плюсуется со стихийной стойкостью. Крайне своевременная прибавка перед ночной битвой. Больше в магазине делать нечего, пора выбираться в лес.

- Сопутствовал ли твоим делам успех? - спросила меня Мелиса, когда мы отошли с ней подальше от посёлка.

Отпускать её на охоту одну наглый народ действительно не захотел, увязавшись за ней целой толпой. Вроде бы напрямую напасть не могут, но испортить всю игру - легко. Вот только они не учли моего участия в их затеях. Едва девушка вошла в лес, как я подхватил её на руки, пребывая в полной невидимости. В этот момент и она, высоко подпрыгнув, бесследно растворилась в воздухе прямо на глазах своей многочисленной свиты. Неожиданно оставшиеся с носом клановые игроки громко высказывали своё возмущение такой беспрецедентной наглостью и грозились всякими карами, не мне, понятно, но так ничего и не добились.

- Теперь можно с оптимизмом смотреть вперёд, - загадочно подмигнул своей ученице, когда мы отошли подальше от толпы идиотов, продолжавших кричать и ругаться. - Сегодня ты узнаешь о другой стороне охоты, когда не требуется кого-либо убивать.

- Как это? - изумилась она.

- Настоящие охотники никогда не убивают зверей просто ради развлечения, - попытался донести до неё свою главную на сегодня мысль. - Более того, некоторых зверей иногда приходится защищать от посягательств со стороны других охотников, ибо от них имеется другая польза.

- А как же тогда трофеи и опыт? - принять мою пацифистскую мысль ей оказалось достаточно сложно.

- Будут тебе и опыт, и трофеи, - обнадёжил её. - Надеюсь, у тебя хватает свободных единиц талантов?

- Да, мне ещё два больших достижения сегодня дали: 'Яблоко раздора' и 'Одна против всех', называются, - своим ответом она меня смогла сильно удивить.

Хотя больше всего удивила система, найдя подходящие поводы для выдачи своих наград. И ведь ни разу не поскупилась.

- Кстати, ты тоже теряешь три процента от всех характеристик, когда находишься с кем-то в группе? - неожиданно спросила шустрая девочка.

- Только если в группе кроме меня всего один человек, а так по минус три процента за каждого дополнительного, - честно поведал ей о том, что она и сама должна хорошо знать. - У тебя тоже 'героическая' категория, да?

- 'Охотник-одиночка', 'редкая', - призналась она. - Мне такое положение, знаешь, после общения с клановыми уродами, теперь и самой нравится. Хотя изначально всё же хотелось получить самого 'обычного' 'Охотника-добытчика', дабы постепенно развиться до 'Егеря' уровню так к пятидесятому. Можешь не верить, но я ведь далеко не наивная ветреная девчонка, как могло поначалу показаться, и уже умею планировать свою жизнь. Долго высчитывала стратегию как мне развивать своего персонажа ещё до первого входа в игру. Перечитала столько форумов и мануалов... зря потратила время, - вздохнула девочка. - А одиночество... что же, думаю, оно пойдёт мне только на пользу.

- Главное совсем не одичать, спрятавшись ото всех, - поделился с ней опасениями относительно своей игровой судьбы. - Реально независимых людей мало кто любит, особенно в этой игре. Приходится прикладывать значительные усилия, дабы иметь возможность смело плевать на чьё-либо мнение.

- Вижу, у тебя это неплохо получается, - констатировала Мелиса. - Знаешь, я тут немного почитала форумы и даже посчитала кое-что на калькуляторе, в общем, ты никак не мог удерживать на одном месте того серебряного волка. Подобное ведь доступно только 'Воинам Света', да и то не всяким. Подхватить меня на руки и пронести целый километр тоже ведь

нельзя. Если только твоя 'сила' превышает предельно допустимую сотню пунктов или есть какие-то особые таланты. Если я узнаю, что завтра состоится бой между тобой и драконом один на один, то я, пожалуй, поставлю на тебя. Вот только непонятно, что такой игрок может делать в этой 'песочнице'? - и при этом окинула меня совсем не детским изучающим взглядом.

- Видишь ли, какое дело... - от всего услышанного сначала захотелось грязно выругаться, но потом разум взял верх над чувствами, предложив вариант, как можно удачно выкрутиться из не самой приятной ситуации частичного разоблачения. - Хоть настоящие охотники и убеждённые одиночки, но они не должны оставаться в единичном количестве на весь игровой мир. Прежде чем уйти в 'большое путешествие', охотник должен подготовить себе подобающую замену, дабы тайная традиция никогда не прерывалась. Ему приходится терпеливо ждать, пока появится достойный продолжатель его дела и помочь сделать ему первые шаги по пути своего призвания. Не какого-то там игрового класса, которых здесь полно всяких, а именно настоящего призвания души. Нельзя никого зазывать силой или обещать какие-либо блага, ученик должен иметь своё сильное желание и первым продемонстрировать его, даже не подозревая, что он при этом делает. Только передав эстафетную палочку в надёжные руки, охотник может идти дальше с чистой совестью. Понятно?

- Значит и мне вскоре придётся искать достойного ученика, также как ты нашел меня? - негромко воскликнула ошарашенная моей невиданной откровенностью девушка, на секунду потеряв осторожность и едва не упав, зацепившись ногой за выступающий корень.

- Это исключительно твой выбор, Мелиса, но лишь один неверный поступок потом может заставить возвращаться сюда вновь и вновь, начиная путь сначала, - немножко припугнул её неведомыми душевными муками, если она вдруг решит не ввязываться в это неблагодарное дело.

Но она, похоже, внимала моим словам, ибо воздействие признанного ранее авторитета ещё никто не отменял. После этого разговора мы прошагали в тишине, прислушиваясь к шуму леса и высматривая следы зверей и людей, которых нам встречалось гораздо больше.

- Вот мы и пришли, - я встал на месте и подождал, пока меня нагонят. - Смотри в ту сторону, - показал рукой в сторону опускающегося распадка, поросшего крупными пушистыми елями. - Там внизу есть волшебный родник, но его сторожит злобный монстр. Монстра нельзя убивать, иначе родник потеряет волшебную силу. Только смелый и терпеливый охотник может

испить воды из этого родника и не попасться на глаза его хранителю, позже став его закуской. Задача понятна?

- Да, - тихо пискнула Мелиса.

- Не спеши. Сделав шаг, два, встань и присмотрись, куда двинешься дальше. Монстр может спать, но слух у него чуткий. Как доберёшься до родника, постарайся его найти, он всегда где-то рядом. Но лучше передвигайся там уже ползком. И учти, ты должна справиться самостоятельно без какой-либо подстраховки с моей стороны, - выдал ей последние инструкции и пропал, включив свою невидимость.

Отойдя в сторону на двадцать метров, снова выключил её. Теперь Мелиса меня уже не заметит, до тех пор, пока демонстративно не проявлю своего присутствия.

Стоит отдать девочке должное, если бы не моё чрезмерно высокое 'восприятие' заметить её медленное и осторожное подкрадывание к роднику было бы весьма непросто. Она действительно осматривала и иногда даже ощупывала место, куда сделает следующий шаг. Потому сто метров до родника прошла только за сорок минут. У родника же и вовсе стала перемещаться исключительно по-пластунски. Зато стоило видеть изумление на её лице, когда система сообщила ей об особых свойствах выпитой воды. Медведя же она искала целый час, хоть он преспокойно дрых под своей обычной ёлкой. Когда же, совсем обнаглев от мнимой безнаказанности, Мелиса подползла к нему близко и уже хотела пощупать его когти на лапах, я легонечко тронул её за плечо. Не вскрикнула, сдержалась, хотя и очень хотела. Жестами показал ей, в какую сторону стоит выбираться.

- Много дали? - тихо спросил её, когда мы поднялись наверх к поляне с медвежьей берлогой.

- Пятнашку к 'восприятию' и три редчайших таланта, - ответила она, чему-то явно смутившись. - Никогда бы не подумала, что Мест-Босса можно вот так запросто за лапу потрогать, а он и не почешется. Каждый из талантов до тридцатки прокачался, теперь прилипалы меня просто не найдут! Ты ведь заранее всё знал, да?

- Иначе с чего бы привёл в это место, - уклончиво ответил ей. - Кстати, если ты заметишь рядом жилище того хранителя и немного пошаришь в нем, тебя может ожидать какой-либо сюрприз.

Берлогу она отыскала всего за пять минут, а ещё через пятнадцать выбралась оттуда с сияющим лицом.

- Нашла? - в принципе можно и не спрашивать - по лицу всё очевидно.

- 'Легендарная' пряжка от ремня Мастера-Охотника, -

подтвердила она мои догадки и ожидания. - Неужели у тебя...

- Когда сделаешь свой ремень или что-либо другое из 'легендарного' набора, советую заглянуть в эту берлогу ещё разок, - посоветовал ей. - Материал для ремня лучше всего добыть самостоятельно, кожа кабана вполне подойдёт. Только монстра лучше найти посильнее. А заниматься рукоделием, соблюдая тишину, можно под соседней от медведя ёлкой. Почему так стоит объяснять?

- Уже нет, - девушка опять отчего-то смутилась. - Кстати, на этого 'Медвежутя' давно висит заказ с тысячным коэффициентом опыта, и на 'Живую воду' тоже, - поведала она.

- И пусть висит дальше, привлекая всяких глупцов, - недовольно заметил в ответ на достаточно завуалированное предложение по-быстрому заработать. - Настоящие охотники знают, каких зверей им можно убивать, а каких трогать не стоит, и какие задания выполнять, а какие - нет. Какого-либо бродячего Рейд-Босса вали без лишних сантиментов, а вот Мест-Боссов без большой необходимости трогать не рекомендую. Но поискать в местах их обитания и их логовах, пока они гуляют неподалёку, как ты могла уже заметить - всяко интересно.

Кивнув мне в знак понимания, девочка ненадолго потупила взгляд, явно приводя свои мысли в порядок и вспоминая другие известные места с обитающими поблизости сильными хищниками.

- Ты обещал показать, как можно развести огонь и переночевать в лесу, - Мелиса вдруг вспомнила данное ей обещание, хотя я искренне надеялся, что она про него забудет.

- Идём, - позвал её за собой к месту моей постоянной стоянки.

- ... А как ты живёшь в реальном мире? - спросила меня действительно девочка, по её порой странному поведению - совсем ещё ребёнок, несмотря на физический возраст и некоторые отдельные замашки взрослого индивида конца двадцать первого века, когда мы сели обедать.

Всё же показал ей, как развести огонь с помощью подручных средств, строго наказав не передавать эти сведения недостойным, иначе они перестанут работать. Приготовление супа из добытой по пути дичины и моего запаса овощей стало для неё тоже маленьким чудом, особенно замечательный вкус и дополнительные позитивные эффекты.

Заданный девочкой вопрос опять же относился к тем, которые задавать здесь не принято. Категорически. Если не предполагается развитие отношений вне виртуала. Но она всего этого, похоже, ещё не знает. И что ей ответить? Правду? О том,

что я, как и подавляющее большинство здешних игроков, сижу на государственном 'пособии по бесполезности', для получения которого требуется обязательное проведение определённого количества времени, немалого, между прочим, в этой игре? Ресурсы планеты надо экономить и всё такое. Много ли надо для поддержания жизни тела в капсуле? По сравнению с обычной жизнью на порядок меньше. Да и в других развитых странах ситуация ничем не лучше, разве лишь игры другие. И по сравнению с ними 'Фантазия' заметно выигрывает, опять же, если сравнивать исключительно бюджетный доступ для граждан нашей страны. Будь у меня другие источники доходов, наверное, всё равно остался бы здесь, а не перешел куда-либо ещё. Там ведь тоже произвола администрации хватает, и пробиться наверх ничуть не проще. Но почти взрослому ребёнку об этом лучше не говорить, она наверняка и сама прекрасно всё знает. И всё же почему-то задаёт неудобные вопросы...

- Знаешь, наверное, поначалу, сейчас скажу известную банальность, - я начал подготовку строительной площадки для очередной классовой идеологической конструкции, не найдя другого подходящего варианта честного ответа. - Большинство людей здесь не играют, как ты, а живёт, ибо в реальном мире для них просто не осталось места. Увы, этого нам с тобой быстро не исправить. Тем не менее, настоящие охотники сильно отличаются от большинства людей. Здесь они приобретают силу и мудрость, которая применима не только в игре. Путь у каждого охотника свой, нельзя всегда ходить по чьим-то следам. Возможно, ты поймёшь мои слова далеко не сразу, но обязательно поймёшь. И никогда не спросишь другого охотника, кто он там, по ту сторону реальности. Но ты всегда узнаешь его по настоящим делам. В игре и жизни.

- Ты говоришь загадками, словно мой отец, - недовольно заметила она. - Но почему-то я тебе верю, и постараюсь дойти до всего самостоятельно. А теперь мне пора, мастер-наставник Лабуш скоро будет ждать меня на учебной площадке, - как-то мгновенно внешне повзрослевшая девочка отложила в сторону опустевший котелок, и поднялась с бревна.

Провожать её я не стал, в здешнем лесу для неё могут представлять опасность разве только Боссы, но они её теперь просто не заметят. А мне пора приготовится к ночной схватке.

Собственно, ещё немного усилить себя можно с помощью алхимии, приготовлением которой я и озадачился. Ближе к вечеру в моём арсенале добавились средства, вполовину ослабляющие болевые ощущения и позволяющие на четверть

повысить ментальную сопротивляемость. К сожалению, ненадолго, максимум - полчаса. Но и таких достаточно сильнодействующих средств в открытой продаже так-то просто не приобрести - у алхимиков-производителей на них расписаны длинные очереди алчущих. Всему виной дефицит растительного сырья, которого тут просто немеряно. Можно было получить даже более качественную продукцию, однако некоторые эликсиры требуют для своего приготовления полноценную лабораторию и несколько суток времени. Да и в одиночку за всеми процессами трудно уследить - нужна команда помощников. Потому пока довольствуемся тем, что получается быстро и с минимумом технических затрат, наплевав на варварский расход ценнейшего сырья. Поможет ли алхимия победить демонов - покажет самое ближайшее время. Лишней в большой драке она точно не окажется - вот это мне известно абсолютно точно.

- Я уже тебя заждалась, - неласково поприветствовала меня обнаженная зеленовласая дриада Милли, когда я пришел к её дереву.

Оно раскинуло свои ветви посреди большой круглой поляны и сейчас накрывалось огромным куполом из полупрозрачной подрагивающей водяной завесы. Вода частично отражала и преломляла косые солнечные лучи, и поляна расцветала бесчисленными пляшущими бликами, как какими-то диковинными цветами и порхающими над ними бабочками. Зрелище завораживало, и от него было сложно оторвать взгляд, снова переведя его на явно обиженную хозяйку этого места.

- До заката ещё далеко, - спокойно ответил лесной деве, сумев всё же обратить внимание на неё.

- Неужели ты не сильно хотел меня снова увидеть? - она красиво надула губки, изображая большую обиду.

- Об этом лучше поговорим, когда окончательно одолеем демонов, - не поддался я на её провокацию.

Вместо ответа та стремительно бросилась ко мне на шею.

- Знаешь, как тяжело чувствовать приближение конца и считать свои последние мгновения жизни, желая насладиться ими напоследок? - с большой тоской в голосе сказала она, оторвавшись от моих губ.

- Откуда столько махрового пессимизма? - поставив деву на землю, с укоризной заглянул её в глаза. - Ещё ведь ничего не кончилось и у нас есть возможность отразить тяжелые удары судьбы.

- Многие мои сёстры погибли, когда прошлой ночью демоны добрались до них, и никто не смог их защитить, - с болью в голосе ответила она. - Эту ночь переживут только те, кто сумеет

хорошо спрятаться, надежды на защиту от вас, странников, у нас больше нет, - боли и тоски в голосе лесной девы стало ещё больше. - Когда так сильно нужна ваша помощь, вы почему-то исчезаете, предпочитая отсидеться в стороне.

- Ну, я же не отсиживаюсь, как другие... - мне самому вдруг стало обидно за остальных игроков.

- Ты один, - тяжело вздохнула дриада. - Мне сильно хочется поверить в тебя, но... знаешь, дай взглянуть на твои данные, возможно, удастся что-то посоветовать со своей стороны.

Внимание! Относящаяся к вам с 'превознесением' НПС Милли хочет увидеть ваши подробные характеристики. Показать? Да/нет.

- Неужели ты что-либо понимаешь в них? - удивлённо спросил её, одновременно нажимая пиктограмму 'Да', и открывая соответствующее окно характеристик перед собой, дабы полюбоваться на это великолепие, которое вскоре можно потерять, если проиграть ночную битву:

Имя (единственное): Леший. Социальный статус: 'юниор'. Уровень: 0. Опыт: 0/10. Класс: 'Мастер-Охотник', 'легендарная героическая' категория. Вторичный класс: 'Друид', 'обычная' категория.

Базовые характеристики:

Жизнь - 64, 40 +60% (экипированный предмет)

Несмотря на относительно низкий показатель жизни, правда, это смотря с чем сравнивать - для большинства игроков подобное значение окажется весьма достойным, пунктов здоровья перевалило за четыре тысячи. И это далеко не предел, просто дриада во всём здешнем лесу осталось только одна.

Сила - 160

Подвижность - 200

И вот теперь пусть кто-то скажет, что из друида получается исключительно хреновый боец. Брошу вызов и несколько раз подряд докажу неправоту оппонента. Пусть на своей шкуре почувствует ответственность за свои слова.

Восприятие - 272, 166 +64% (экипированный предмет)

И от взгляда моего совершенно невозможно спрятаться. Разве только у кого есть аналог моей невидимости.

Мана - 400

Сила духа - 400

Да и магической силы, прямо скажем, многовато. И плевать

на все классовые ослабления, ибо я всё равно атакую врага оружием и обычной 'силой', а не довольствуюсь силами стихий.

Вторичные характеристики:

Ореол славы - 136

И ничего страшного, что в городе остаётся только половина. Эх, мне бы такую славу в 'прошлой жизни' сколько бы интересных квестов удалось бы открыть. Помню, какой-то пятёрки не хватило для приватного разговора с Королём. Глядишь, меня бы и из клана не выгнали, коли удалось получить у него новое задание или целую цепочку.

Выносливость - 150, 100 + 50 (экипированный предмет)

Ловкость - 160, 80 +100% (экипированный предмет)

Скорость бега - 173, 100 +73% (экипированный предмет)

Странный всё же из меня получился маг. Шустрый, ловкий и выносливый. А не как положено по канону - медлительный и вальяжный увалень с хорошо заметным брюшком и одышкой.

Регенерация здоровья - 20

Вот где моя самая большая печаль. Ничего, зато есть чем компенсировать:

Регенерация маны - 2200 200 + 2000 (действующий эффект слияния с лесом)

Имея непомерно высокую регенерацию маны и любое целительское заклинание, потерянное здоровье всегда можно быстро поправить. Главное не зевать.

Разделка добычи - 100 (экипированный предмет)

Рубка дерева - 75 (экипированный предмет)

Исцеление (классовое) - 100

Ну, это в бою точно не пригодится.

Третичные характеристики:

Аура стихийной стойкости - 100

Предел, да, больше нельзя. Другой бы радовался такому счастью, но я-то знаю, что в предстоящем бою всего этого будет явно маловато.

Аура физической стойкости - 9,6 (экипированный предмет)

Чуть больше чем ничего. М-да. Впрочем, ожидаемый противник делает ставку на магию, потому не так страшно.

Стойкость разума - 80 (экипированный предмет)

Тоже хорошо, только полагаться на предметы дурной тон. Свою бы естественную стойкость отрастить. Но тут как повезёт. Я даже не знаю тех, у кого подобное получилось.

Стойкость к ядам - 10

Слава разработчикам, хоть за демонами ядовитости пока не

замечено, иначе бы тут стоило крепко опечалиться.

Таланты общие классовые:

Чувство природы. Находясь вне населённых пунктов, вы чувствуете окружающую вас природу. С помощью этого чувства вам легко находить добычу и обнаруживать врагов.

Следопыт. Вы видите даже старые следы, кто бы их не оставил.

Сбор добычи. Вы быстро и максимально полно извлекаете из убитых вами зверей всё необходимое (распространяется только на обычных зверей).

Самообеспечение. Вы способны создавать необходимые для себя вещи и добывать пищу без посторонней помощи с минимумом ошибок и с максимальным шансом на успех.

Духовное слияние с природой. Находясь в лесу, духи-хранители которого благоволят вам, ваше здоровье частично сливается со здоровьем всего леса, а интенсивность регенерации жизни и маны зависит от расположения духа-хранителя.

Таланты общие:

Незаметность 50/60. Штраф восприятия наблюдателей 40% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 40.

Тайное перемещение. Штраф восприятия наблюдателей 75% для обнаружения вашего перемещения требуется восприятие больше: 60.

Стальная воля. +100% к эффективности действий в сложных ситуациях.

Распознавание вещей 70/80. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (272 бонус за 'восприятие') класса вещей 'простое', 'редкое' и 'уникальное', 90% - 'легендарное', 67% - 'эпическое'.

Сбор трофеев. Вероятность обнаружения ценных предметов на телах поверженных противников: 100% (272 бонус за 'восприятие').

Ночное зрение. Эффективность зрения в темноте 100%.

Передача опыта. Вы способны максимально эффективно передавать свои знания и опыт другим людям.

Видеть Зло. Вы способны видеть порождения зла и порочных людей, если они находятся поблизости от вас.

Сбор даров живой природы. Вы разбираетесь в природных дарах (травы, ягоды, грибы) и умеете их собирать, максимально полно сохраняя их полезные свойства.

Бытовая магия. Вы способны адаптировать различные заклинания для улучшения своего быта.

Таланты боевые:

Военная хитрость 20/30. Вероятность использования слабых

сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 20%.

Дробящее оружие 30/40. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 30%.

Рубящее оружие. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100%.

Колющее и режущее оружие 1/10. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 1%.

Метательное оружие 30/40. Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 30%.

Смертельный удар. Вероятность нанесения смертельных ударов из состояния скрытности или невидимости 100%.

Боевая ярость, 'аура стойкости' I класса. Впадая в боевой транс, вы становитесь исключительно подвижным и стойким ко многим видам повреждений. 'Ловкость' +60, 'аура стойкости' (физический и стихийный урон)/3, вероятность получить эффект оглушения или контузии снижен на 90%. Время действия эффектов: 10 секунд, откат до следующего применения: 1 час. Дополнительный пост эффект: после выхода из боевого транса 'регенерация здоровья' +300% на 10 минут.

Уклонение 10/20. Вероятность успешного уклонения от ударов холодного оружия 10%.

Парирование 10/20. Вероятность успешного парирования направленных в вас ударов холодного оружия 10%.

Таланты производственные:

Рукоделие. Вероятность улучшения характеристик любых материальных предметов созданных вами 100%.

Чувство материала. Позволяет обнаруживать материалы с исключительными характеристиками. Открывается новое чувство, возникающее в руках при касании предметов и материалов, пригодных для создания вещей высших классов.

Творческое безумство. При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы нередко впадаете в глубокий транс и работаете, не отдавая себе отчёта, пока окончательно не воплотите свою Великую Идею в новом изделии, временно забывая об усталости и прочих потребностях.

Работа с кожей. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кожи 100%.

Работа с костью 30/40. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из кости 30%.

Работа с деревом 1/10. Эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий 1%.

Совмещение материалов 30/40. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов при их создании и ремонте с использованием совмещения различных материалов 30%.

Дровосек. Эффективность действия инструментом и оружием типа: 'топоры' 100%.

Алхимия. Вы разбираетесь в приготовлении полезных зелий и снадобий.

Кондитерское дело и кулинария. Вы разбираетесь в приготовлении пищи и сладостей.

Совмещение субстанций. Вы способны совмещать в одном продукте алхимию и пищу.

Ремесленная магия. Вы способны адаптировать различные заклинания для применения их в ремесле.

Незадействованных очков таланта - 352.

Родство со стихиями:

Вода - 2

Огонь - 5

Воздух - 100

Классовые особенности:

Неприятие города. Вам сильно не нравятся скопления людей и их жилищ, потому вы чувствуете себя далеко не в лучшей форме среди них. Уровень ослабления основных и вторичных характеристик, а также репутации зависит от размера населённого пункта, в котором вы оказались. Максимальное ослабление: 50%.

Неприятие стихий. Эффективность всех стихийных заклинаний: -50%.

Страх огня. Эффективность всех огненных заклинаний: -75%.

Активные умения:

Невидимость. Вы способны становиться полностью невидимым для абсолютно всех возможностей стороннего восприятия. Невидимость обеспечивается за счёт частичного растворения своей жизни в окружающем вас пространстве. Затраты здоровья: 4 единицы в секунду после активации умения. Время действия умения: не ограничено, откат после использования: нет.

Поток жизни. Вы способны неограниченно передавать своё здоровье другим живым существам, находящимся неподалёку от вас.

Магические заклинания:

Щит маны. Ранг 1. Стихия: нет. При касте стойкость к

физическому и стихийному внешнему урону: 5*вложенная мана. Предел вливания маны: нет. Длительность вызова: мгновенно. Продолжительность действия: неограниченно до первого перемещения с места каста, с началом перемещения щит скрадывается в тело. Откат: нет. Затраты маны на каст: 5. Затраты маны на вызов скраденного щита из тела: 1. Особенности: в активном состоянии восприятие -20%.

Исцеление. Ранг 1. 1/10. Стихия: нет. При касте восстанавливается здоровье цели (целей): 0,1 сила духа*вложенная мана. Предел вливания маны: 50. Длительность вызова и действия: 1 сек. Откат: 5 сек. Затраты маны на каст: 10. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество одновременных целей: неограниченно. Эффективность 1%.

Сколько всего, аж на несколько страниц описание растянулось. Мой прежний персонаж подобным похвастать точно не мог. Почти настоящий универсал. Немного кособокий, правда, но это поправимо со временем. 'Ага, мечтать не вредно - ты сначала выживи', - заявил внутренний голос с лёгкой ехидцей.

- Погляжу, ты действительно не терял даром время, - после ознакомления с длинным списком моих характеристик дриада немного повеселела, хотя нотки грусти и тягостного ожидания полностью не исчезли из её голоса. - Увы, мне сейчас нечем ещё одарить тебя, дабы повысить твои боевые возможности.

- Зато у меня кое-что есть... - решительно подошел к водному барьеру, и он пропустил меня сквозь себя во внутреннее пространство.

Достав из 'пространственного кармана' фляги с 'Концентрированной Живой водой' одну за другой вылил в него. Барьер сразу же заметно посинел и идущее от него ощущение мощи резко возросло.

Родство с водной стихией +98, всего 100.

Система своеобразно одобрила мои неожиданные действия.

- Невероятно, ты полностью восстановил силу духа воды, - удивлённо воскликнула Милли, снова прыгая ко мне на шею от нахлынувшей радости.

Опустив её на землю, перелил 'Живую воду' из имевшихся у меня бутылей во фляги. Пусть концентрируется, при возможности удастся усилить духа-защитника ещё разок. Отойдя на несколько шагов от барьера, активировал точку переноса артефакта 'Эвакуатор'. Если демоны меня почти пришибут, то появится

возможность показать им небольшой сюрприз. 'Кольцо гениального кузнеца' тоже нацепил на свободный палец, чуть не забыл про него.

- Вот теперь у меня всё готово! - заявил хозяйке этих мест, усевшись прямо на траву.

- Я не ошиблась, когда выбрала тебя своим защитником и... - она заглянула в мои глаза, в которых я надолго утонул.

А далее, пока не наступил час битвы, дриада рассказала мне свою грустную историю, как странники, игроки - то есть, устроили настоящий геноцид её младших сестёр, дриад, ещё не способных покидать своё дерево. Чем, безусловно, катастрофически подорвали силы Великого Духа Леса. Теперь она уже не могла дать отпор нашествию демонов по ночам. Странники оказались хорошо подготовленными и смогли как-то задержать появление зверей-защитников или сбить их с толка, рассыпав особую алхимию вокруг мест, где они творили своё зло. Более того, подобное происходило не только тут, но и по всему миру 'Фантазии'. Мне случайно удалось спасти стихийный источник от уничтожения, иначе бы Милли - хранительница здешнего Сердца Мира, вообще осталась без защиты. Но многие её сёстры-хранительницы уже погибли. Кто-то целенаправленно открывал порождениям Бездны широкую дорогу в большой мир. И если те завладеют всеми Сердцами Мира, то их уже ничто не сможет остановить и загнать туда, откуда они пришли. Как это ни странно, по словам Милли, демоны и другие порождения Бездны не чистые разрушители, как думают большинство игроков, изредка встречаясь с ними в некоторых подземельях, они - паразиты. Питаются чужой злобой, подлостью, болью и страданиями. Короче - всем коктейлем 'плохих' переживаний. И они старательно культивируют в человеческой среде нужные им чувства и эмоции. К разрушениям им тоже не привыкать, если от этого страдают люди. Где засели демоны - там обязательно начинается война или чего похуже. Противостоять им способны служители Бога и духи природы. Но первые почему-то не принимают участия в спасении вторых, отданных кем-то на расправу демонам. И почему так произошло - можно вполне понять, если внимательно посмотреть на мою личную историю.

- Открывается провал Бездны, - сообщила мне дриада, но я и сам различил появившийся тёмный смерч на самом краю поляны даже сквозь защитную оболочку водного духа.

- Пожелай мне удачи, Милли, - напоследок крепко обнял лесную деву и быстро пошагал в противоположную от портала сторону.

Сразу вступать в бой просто неразумно, сначала требуется понаблюдать за действиями демонов, оценив их реальную силу и только потом атаковать.

Троица Архидемонов, а не простых рогоносцев, как можно было предполагать, появилась практически одновременно. Мысленно поблагодарил себя за отказ от попытки встретить их у провала и перебить поодиночке.

Незаметность 60/60. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов. Штраф восприятия наблюдателей 60% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 45.

Меня действительно не замечали, хотя я периодически подползал поближе к троице рогоносцев, слажено ударивших магическим огнём по закрывавшему им путь к дереву водному духу. От шара воды густо валил пар, но сдаваться тот не собирался. Собственно, вода лучшее средство в противостоянии огню. Но для демонов именно огонь является родной стихией и другой стихийной магией они владеют откровенно плохо, если вообще владеют.

Незаметность. Штраф восприятия наблюдателей 75% для обнаружения вас требуется восприятие больше: 60.

Талант быстро прокачался до максимума, ибо критичность ситуации реально зашкаливала. Я же успел выяснить всё что хотел. Каждый из демонов встал так, чтобы видеть двух других, образовав угол большого треугольника в который вписан защитный круг водного духа. Им требуется отстоять подальше друг от друга, дабы не мешать естественному притоку маны, чему дриада активно препятствует, но и необходимо сохранять с остальными контакт для усиления себя. Если разорвать их связь, то они прилично ослабнут, ибо их уровень, хоть и являлся сотым, с меньшим уровнем Архидемонов просто не бывает, но усиление ограничивалось лишь единичкой. Значит и здоровья у них не так много, в отличие от магических сил.

Приняв конфетки на повышение регенераций, как здоровья, так и маны, обезболивающее и снижающее ментальный урон, под невидимостью подкрался к одному из сильно занятых делом рогоносцев. Не обращая внимания на пошедший ментальный урон, к счастью, относительно небольшой, всего лишь по десятку единиц в секунду, двумя ударами сбил ему рога: бах, бах, подхватить упавшее, и сразу же щит! Переждать мощную круговую огненную волну и ходу-ходу, пока меня не обнаружили.

Ай, огненный дождичек всё же успел достать.

Получив по рогам в прямом смысле этого слова, демоны бросили обстреливать заклинаниями защитный барьер и переключились на поиски того, кто им помешал. Я же взглянув на отсутствие двух третей прочности щита маны и четверти здоровья, несколько приуныл. Вот это аура ментального подавления, против неё ничего не помогло! Лечимся, лечимся, ещё раз лечимся, каждые пять секунд, вот и результат:

Исцеление. Ранг 1. 10/10. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Показ подробностей я пока отключил, оставив только самые важные системные оповещения. 'Так, пора перебираться с этого места, здесь становится жарковато', - посетила меня своевременная мысль, однако стремительности рывка всё же не хватило для ухода без потерь: несколько упавших с неба огненных капель окатывают меня жарчайшим пламенем с головы до ног, вызывая ощущение сильнейшего ожога по всему телу. Пламя быстро гаснет, но нестерпимые болевые ощущения пытаются парализовать мою волю. Рвусь из-под магического удара на одних рефлексах. Здоровье свалилось почти в красную зону, но нового урона не идёт. Фух, вырвался. Сознание быстро возвращается, вместе с чувством глубокого изумления магической силой противников. Многократно запредельный огненный урон и это у объёмки! Больше трёхсот чистых пунктов в одной капле, на такое никакой стойкости не хватит.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'огненный дождь' 1 ранга.

И тут новый совершенно неожиданный сюрприз - как-то удалось захватить боевое заклинание. Без кристалла и совершенно бесплатно, если не считать потери здоровья и особо 'приятных' ощущений сгорания заживо. Неожиданное приобретение изрядно подняло упавшее настроение. И не важно, что для меня, как друида, огненные заклинания практически бесполезны. А пока в стороне полыхает адское пламя активно лечимся, бездумно растрачивая быстро прирастающую ману. Магией здоровья поднимается пока не сильно много, зато прокачка самого заклинания просто стремительна. Заодно уже на третьем касте полностью пропали крайне неприятные ожоги.

Исцеление. Ранг 1. 20/20. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Обновив просевший щит маны, подобрался со спины ко второму демону, ещё не сообразившему, что стоять на одном месте сейчас далеко не самая лучшая тактика. Бах, бах, ещё два сбитых рога отправляются в мой 'пространственный карман'.

Дробящее оружие 40/40. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Зычный рёв пострадавшего, круговая огненная волна, сверху тоже что-то припекает, мгновенно истощившийся щит лопается, жар, опять боль от сильного ожога, здоровье резко проседает, но я выскальзываю из этого огненного ада на относительно прохладное пространство, которое, тем не менее, активно горело и чадно дымилось. Просто урон там не превышал моей стихийной стойкости, да ещё 'колечко кузнеца' изрядно помогало.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'круг огня' 1 ранга.
Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'огненное торнадо' 1 ранга.

Ааа... куда мне это всё! Лечимся, лечимся, теперь каст идёт быстрее. Одежда тоже сильно пострадала от огня и теперь нуждается в восстановлении за счёт моего здоровья. Голова болит, но пока терпимо. Вокруг ярко полыхает, однако земля прямо под ногами не плавится, и урона нет. Живём.

Исцеление. Ранг 1. 30/30. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.
Исцеление. Ранг 1. 40/40. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Едва успевал вкладывать необходимые единицы талантов и снова лечил себя.

Исцеление. Ранг 1. 50/50. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Регенерация здоровья +20, всего 40.

Исцеление. Ранг 1. 60/60. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Несмотря на магическое исцеление, естественная регенерация справлялась лучше и даже подросла. Учитывая масштаб восполнения потерь - совершенно неудивительно. И всё же демоны глупы. Примеры пострадавших товарищей их нисколько не вразумляют. Захожу за спину третьему рогоносцу, Хлоп, хлоп, хватаем сбитые рога и драпаем, надежды на щит мало!

Дробящее оружие 50/50. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Ууу... ааа... мне опять крепко прилетело сразу с трёх сторон, но больше всего в спину, которая по доходящим ощущениям, должна вообще превратиться в сплошную обугленную корку. Рывок в случайном направлении и сразу щит. Переждать поток огня с неба и ещё один прыжок - теперь можно бежать спокойно, буйство жара благополучно переместилось в другую сторону. Ужасно больно, но сознание держится крепко.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'огненный шар' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'плеть огня' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'стена пламени' 1 ранга.

Мне, похоже, удалось собрать в свою коллекцию практически все огненные боевые заклинания, заодно испытав их воздействие

на себе. М-да, и как 'приятно' чувствовать себя курицей на вертеле для жарки. Пока демоны поливали огнём пространство, где меня уже не было, срочно лечился, окончательно добив 'исцеление' до предела:

Регенерация здоровья +30, всего 70.

Исцеление. Ранг 1. Стихия: нет. При касте восстанавливается здоровье цели (целей): 0,1 сила духа*вложенная мана. Предел вливания маны: нет. Длительность вызова и действия: мгновенно. Откат: нет. Затраты маны на каст: 5. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество целей: неограниченно.

Теперь работать стало значительно проще, ибо исчезли практически все ограничители, кроме запаса маны. Однако мои рисковые фортели ещё сильнее потрепали одежду, потому пришлось дожидаться и её полного восстановления. Не имей она 'вампиризма прочности', уже бы бегал голышом.

Лишившись рогов, демоны, наконец-то догадались, что сейчас им лучше всего сбиться в плотную группу, иначе подлый невидимка разделает их поодиночке. Вот только и я к ним теперь близко подходить не собираюсь. Хватит с меня роли цыплёнка-табака. Частично укрывшись за краем плёнки водного духа, сильным броском отправил бумеранг в повернувшегося ко мне спиной демона. Есть!

Военная хитрость 30/30. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Метательное оружие 40/40. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Рзекрр' 100-1 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Удачное попадание в голову и прошел 'смертельный удар'. Но радоваться рано, прямо сквозь полыхающее вокруг пламя стремительно несусь к воронке провала Бездны, встречать свежее подкрепление. Подскочил в самый последний момент: появившийся оттуда демон не успел сообразить, что здесь происходит, оставшись без рогов.

Дробящее оружие 60/60. Для дальнейшего роста вложите

единицу талантов.

Убить его за один заход даже не попытался, ибо вокруг провала возник филиал мартеновской печи. Едва яркость пламени спала, прорвался сквозь него, не считаясь с уроном и болью, несколько раз крепко приложив ещё не до конца опомнившегося демона бумерангом по голове. Этого ему хватило.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Грерзиз' 100-2 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Стоявшая поодаль безрогая парочка так и не сообразила, что же произошло в стороне от них. Пока не появилась следующая замена, быстро стянул с трупа трофеи, совершенно не разбираясь и скидывая в общую кучу. Хорошо хоть не тратится лишнее время на перемещение из одного инвентаря в другой, всё проходит как одна операция. Рассортирую трофеи после битвы, сейчас не до того. Очередной демон заставил себя подождать. Воспользовавшись передышкой, подлечил себя, обновил щит и передал весь полученный опыт бумерангу, достигшему девяносто пятого уровня, так как тот и сам успел неплохо подкачаться. И теперь его урон духом стал гораздо весомей. Что самым позитивным образом сказалось на времени моего пребывания в зоне демонского ментального подавления. Так дело дойдёт и до уничтожения противника с одного удара.

Хорошо, что обитатели Бездны любят повторяться - ещё один демон не успел понять, как погиб, практически по той же схеме, как и предыдущий.

Военная хитрость 40/40. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Дробящее оружие 70/70. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Зригриг' 100-3 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Мне же наконец-то удалось полностью отразить его пламя магическим щитом, правда, потеряв три четверти его стойкости.

Трофеи в 'пространственный карман', опыт бумерангу уже не требуется, тот и сам успешно достиг максимума, пора 'кормить' нож. Но тенденция роста усиления подходящих из Бездны гостей откровенно пугает. Если их не удастся сразу свалить - тяжко придётся. Десять минут отдыха и очередная стремительная схватка по отработанной технологии.

Военная хитрость 50/50. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Дробящее оружие 80/80. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Ррграз' 100-5 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Хоть демон и оказался существенно сильнее всех предыдущих, но я разделал его почти без потерь, если не считать полностью сбитого щита и сильнейшей головной боли от полученного ментального урона. В глазах от него всё расплывалось, изображение не желало собираться в одну картинку, приходилось действовать практически на ощупь. И совсем не зря мне резко добавляется 'военная хитрость' - это наглядный признак исключительно верных действий. Даже не представляю, что произойдёт, если и так прилично усиленный демон получит дополнительную силу от близости своих собратьев. А прокаченное до предела 'эпическое' оружие - чертовски убойная вещь. Да и навык владения резко растёт, его эффективность достигла восьмидесяти процентов. Благодаря действующему слиянию с природой я мог позволить себе потерять за одну атаку по две с половиной тысячи единиц здоровья не особо рискуя отправиться на перерождение. В общем, стоит признать - идея с друидом себя полностью оправдала. Даже и не представляю, как биться с такими противниками обычному воину, тут и паладин-одиночка вряд ли справится. Разве только навалиться большой толпой с классическим построением атаки. Но и такой подход может легко дать сбой, учитывая небывалую мощность объёмных заклинаний Архидемонов. Один удачный удар с их стороны, и вся пати дружно отправляется на перерождение. Опыт ножу, трофеи в карман. Копим ману, восстанавливаем щит и одежду, ожидая продолжения банкета, на котором по идее должны были скушать меня. Но обломались, какое счастье. Кстати, парочка первых безрогих демонов, похоже,

уже начинает соображать, что происходит нечто необычное и постепенно подтягивается ближе. Плохо. Однако пока они смотрят в другую сторону, периодически отправляя в сторону леса огненные вихри со своих рук. Не иначе там кто-то привлёк их внимание. Край поляны уже весь обгорел, земля давно превратилась в спекшуюся стекловидную массу от жара, но лесного пожара пока нет: дриада как-то сдерживает распространение огня за счёт своих сил.

'Охо-хох, едва живым остался', - мысленно обругал себя за глупое повторение тактики предыдущей атаки, несмотря на достигнутый успех.

Военная хитрость 60/60. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Дробящее оружие 90/90. Для дальнейшего роста вложите единицу талантов.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Азгр' 100-9 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Девятый уровень усиления это уже что-то с чем-то. Да и близость сородичей явно добавила ему мощи. Зря себя отругал, быстро завалить его удалось лишь благодаря фактору неожиданности. Опять у меня нет щита, здоровье болтается в красной зоне и одежда буквально на последнем издыхании. Про особо 'приятные' ощущения можно и не вспоминать, благо теперь они быстро устраняются целительной магией. Чувствую, следующий гость окажется последним. Десятка! Супер-Босс! Вот к нему я уже вплотную точно не полезу: десятикратное усиление - чистая смерть с одного удара и практически без вариантов. А пока тот не подошел, кушаем конфетки с алхимической начинкой, ибо эффект действия некоторых предыдущих эликсиров уже почти подошел к концу и быстро разбираемся с парочкой из первой партии, благо те почему-то разделились.

Дробящее оружие. Эффективность использования данного типа оружия и вероятность нанесения им критических ударов 100%.

Поздравляем, монстр 'Архидемон Гзидсг' 100-1 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами

получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Самый тривиальный удар в затылок и труп.

Метательное оружие 50/50. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.
Поздравляем, монстр 'Архидемон Хзарз' 100-1 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Второго я свалил за три броска, одним из которых промахнулся. Ожидая главного злодея, успел благополучно обобрать все трупы и передать накопленный опыт ножу, тоже дорастив его до сотни. Но у меня ещё оставалось более тридцати пяти тысяч единиц лишнего опыта, которых впритык хватило и для полной прокачки 'Кольца экстрасенса'. Как только это произошло, перед глазами возникла заметно выделяющаяся по цвету на фоне остальных системных сообщений запись:

Поздравляем, вы смогли до предела прокачать 'эпический' предмет, непосредственно влияющий на ваши характеристики. Стала доступна возможность телесной интеграции его свойств, после чего предмет разрушится. Дополнительно: внеочередное сохранение данных.
Запустить интеграцию? Да/нет.

Ох, какой трудный выбор. Я даже не возьмусь сказать, сколько примерно стоит такое кольцо на аукционе. Две-три-пять тысяч 'желтых' монет или ещё больше. Кланы точно купят, как бы ни передравшись за него. Уж больно много всего в этой игре завязано на высокое 'восприятие'. А для продавца это нормальная квартира, живая подруга, настоящая еда, туристические поездки в самые красивые уголки планеты. Не навсегда, понятно, но на пару лет роскошной жизни точно хватит. Однако внеочередное сохранение данных перед финалом опаснейшей битвы просто сказочный подарок. За сегодняшний день я получил столько всего, и потерять это откровенно жаль. Потому твёрдо жму 'Да', мысленно попрощавшись с квартирой, подругой, и прочей недоступной роскошью.

Запущен процесс телесной интеграции 'Кольца экстрасенса'.

Интеграция завершена, предмет разрушился.

Восприятие +100% (постоянный действующий эффект). Всего: 332.

Обретено собственное экстрасенсорное чувство вибраций.

Данные сохранены.

И едва я дочитал до конца эти строки, меня снесли всего с одного удара, как позже оказалось - строенного. Мир вдруг мигнул и пропал, через пару мгновений появившись вновь вместе с разрывающей всё тело ужасной болью, которая, к счастью, быстро спала.

Получен сверхкритический урон, здоровье менее 1% от максимума, активировался артефакт 'Эвакуатор'.

Эвакуация с поля боя успешно произведена. До следующей возможности произвести операцию эвакуации 5 часов 59 минут 04 секунды.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'разрушение неживой материи' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >100, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'рывок маны' 1 ранга.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'поглощение жизни' 1 ранга.

Внимание!!! Прочность всех ваших экипированных вещей после удара заклинанием 'разрушение неживой материи' составляет 10% от максимума.

Внимание!!! Получено ослабление 'разрыв духовных каналов' Восстановление запаса вашей маны после удара заклинанием 'рывок маны' составляет 1% от личного максимума длительностью 3 часа.

Внимание!!! Получено ослабление 'разжижение крови'. Восстановление запаса вашего здоровья после удара заклинанием 'поглощение жизни' составляет 1% от личного максимума длительностью 3 часа.

'Ну что же за невезуха такая!' - громко воскликнул я от переизбытка раздражения, в последний момент, отключая уже ставшую привычной невидимость, едва не отправившую меня на

перерождение. Все вещи с потерянной прочностью скидываю в инвентарь, радуясь, что до сих пор ничего безвозвратно не разрушилось, а сам быстро одну за другой глотаю конфеты поднимающие здоровье на сто пунктов, полностью опустошая их запас. Если новый враг всего за секунду вышиб меня с поля боя, то и водный дух против него долго не продержится. Пришло время последнего и решительного боя, из которого я вряд ли выйду победителем. А сдаваться не в моих правилах!

Между тем последний демон, по внешнему виду совершенно не отличающийся от предыдущих за исключением огненно красного узкого венца на своей голове, неспешно приближался к барьеру, уже чувствуя себя победителем. По пути он испепелил трупы предыдущих неудачников, павших от моей руки, и я заочно порадовался своей расторопности с извлечением из них всяческих ценностей.

Пожалуй, демон совершил только одну ошибку: чувствуя себя совершенно неуязвимым, не придал какого-либо значения моей персоне. Ему категорически не стоило подходить близко к барьеру с довольным видом на своём лице или вернее - морде... Я знал, что имеется лишь одна слабая попытка остановить его и собирался воспользоваться этим шансом. Вот он, подойдя практически вплотную к преграде, вытягивает руки вперёд и с них слетает ярчайший огненный вихрь, разбивающий мелкими брызгами водный барьер, висящий прямо передо мной. Всё, защиты у Дерева Милли больше нет. И лишь я стою между ним и тем, кто пришел его уничтожить. Следующим мгновением с моей руки срывается чёрный вихрь бумеранга, а за ним летит охотничий нож. Каждый из них благополучно попадает в свои цели, благо расстояние между мной и тварью Бездны всего три метра.

Военная хитрость 70/70. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Метательное оружие 60/60. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Каким-то чудом слегка помутившегося сознания замечаю появление сообщений системы. Оглушающий рёв лишившихся сразу обоих рогов демона, полностью восстановленный ещё перед последним боем щит маны окончательно лопается, сумев сдержать огненную волну. Вернувшийся бумеранг снова чувствуется в правой руке, взгляд застилает красная пелена, и я прыгаю на ещё не пришедшего в сознание от потери своих рогов демона, со всех сил ударяя его в голову. Затем ещё и ещё, стиснув

зубы до скрежета и больше ничего не соображая от боли, как робот бью и бью. Красная пелена уже давно спала, а я всё мутузил не подающее признаков жизни валяющееся на земле серое тело, ибо жуткая боль временно помутила моё сознание. Вынырнув из потока боевого беспамятства, обнаружил практически полностью обнулённую полоску своего здоровья: от границы перерождения меня отделяли всего три последних пункта. Регенерация не работала, маны для запуска 'исцеления' тоже не хватало, 'конфет' с нужным эффектом больше нет. Но главное - победа осталась за мной. Убрав кучу системных сообщений из поля зрения, склонился над поверженным телом. Если это был самый главный Босс, то с него должен выпасть предмет, окончательно закрывающий квест. Или открывающий новую цепочку квестов - тут есть разные варианты. Обыск выдал кроме обычных потрохов, кожи, полезных жидкостей, 'кристаллов духа' и некоторого другого две странности: полный скелет демона вместе с черепом и его огненный венец. 'Распознавание' никак не хотело определять его, пока не доросло до предела:

Распознавание вещей. Вероятность правильного и полноценного распознавания 100% (332 бонус за 'восприятие') класса вещей от 'простого' до 'эпического', 10% 'архиэпическое'.

И только тогда я присел голым задом на обгоревшую землю от осознания того, что мне открылось:

-> 'Венец Повелителя Бездны'. Класс: 'архиэпическое'. Вес 0,1 кг. Уровень: 1000. Прочность: неразрушимое. Демонизм 1000. Сила духа +1000%, мана +1000%. Свойство: Позволяет открывать и закрывать проходы между слоями реальности. Внимание! Свойство доступно только демонам или принявшими одержимость людям. При попытке воспользоваться свойством другими существами, предмет потеряет свою силу.

Какой чудовищный соблазн! Даже не являясь одержимым, любой маг с этим венцом на своей голове легко захватит весь остальной мир, если у него вдруг появится такое желание. Вот только я не поддамся этому соблазну. Однако венец на свою голову нацепить придётся.

Внимание! Вы оказались под прямым влиянием архиэпической вещи.

Вы обладаете крайне высокой стойкостью разума, потому сейчас у вас есть выбор.

Готовы ли вы поддаться влиянию архиэпической вещи и разделить с ней свою сущность? Да/нет.

Через силу тянусь взглядом к кнопке 'нет', демонизма мне только не хватало, хотя все чувства просто единогласно громко вопили о том, что надо непременно соглашаться. Интуиция верещала обо всех благах мира, которые немедленно упадут к моим ногам, стоит лишь сейчас сказать 'Да'. Сладость и благость соглашательства боролась во мне с диким ужасом отказа. Перед внутренним взором проносились красочные и насыщенные приятными ощущениями картинки всего того, что я обязательно обрету, тут же сменяясь жуткими кошмарами, которые непременно обрушатся на мою голову в случае неправильного выбора. Сознание туманится, разрываясь между всевозможными благами и ставшим непомерно дорогим долгом. Но твёрдости духа и силы воли всё же оказалось достаточно, чтобы сделать выбор, ради которого я здесь и оказался. Наведённые соблазнительные и кошмарные иллюзии мгновенно исчезли, но при этом тело наполнилось огромной тяжестью и слабостью одновременно. Принятое решение крепко придавило меня к земле. Но на этом ещё ничего не закончилось:

Вам доступна однократная возможность навсегда закрыть все существующие в мире провалы Бездны, без возможности последующего открытия их кем-либо другим. После реализации возможности 'Венец Повелителя Бездны' потеряет или сильно изменит свои качества, а вы сами познаете настоящие адские муки.

Хотите ли вы навсегда закрыть все провалы Бездны? Да/нет.

А вот теперь, несмотря на сильнейшую вспышку страха, переходящего в подлинный ужас, недрогнувшей мысленной рукой жму 'Да', в который раз проваливаясь в беспамятство от чудовищной боли, взорвавшей изнутри мою многострадальную голову.

Вернувшись в сознание, обнаружил себя лежащим на зелёной траве. Дриада Милли громко рыдала и нежно гладила меня по волосам. Судя по всему, на перерождение я так и не ушел. 'Адские муки' тоже благополучно прошли мимо. Смахнув очередную кучу системного текста в сторону, нежно дотронулся до её руки.

- Я думала ты так и не очнёшься, - громко всхлипнув в последний раз, радостно воскликнула лесная дева, заметив мое пробуждение или скорее - возвращение из-за грани небытия. -

Твоё тело ломало и корёжило, а я долго ничем не могла помочь. Лишь недавно ты стал нормально воспринимать идущий от меня 'поток жизни', но я так боялась, что пережитые мучения окончательно выжгли твой разум.

Долго же мне пришлось проваляться в беспамятстве: битва произошла в начале ночи, а сейчас солнце стояло в самом зените. И навалившееся от почти полного обессиливания беспамятство спасло меня от гораздо худших последствий. Окажись моё здоровье при принятии крайнего решения полным - улизнуть от обещанных 'адских мук' так бы легко не вышло.

- Я уже окончательно распрощалась с жизнью, когда сюда явился сам Лорд Бездны, - дриада склонилась ко мне и горячо поцеловала, после чего продолжила свой рассказ: - Просто не могу понять, как же тебе удалось одолеть его. Второй раз жизнь сама едва не покинула меня, когда ты надел его венец. По всем правилам ты должен был превратиться в демона и продолжить его дело. Но ты оказался сильнее самой Бездны, сумев навсегда покончить с её посягательствами на мир живых.

В этот момент я заметил зажатый в своей левой руке венец, поменявший свой цвет с ярко-алого на изумрудно-зелёный.

-> 'Венец Верховного Духа Природы'. Класс: 'архиэпическое'. Вес 0,1 кг. Уровень: 1000. Прочность: неразрушимое. Сила природы 1000. Характеристики: временно не определились. Свойства: временно не определились.

По поводу этого сильно изменившегося венца у меня появилась в голове только одна мысль, потому решительно приподнявшись, опустил его на голову дриады, после чего она ярко засияла золотым светом, залившим всю округу.

- Невероятно! - громко воскликнула она, когда свечение потеряло свою яркость. - Ты в очередной раз переступил через себя! Благодаря тебе я смогу полностью устранить здесь последствия нашествия порождений Бездны, и даже постепенно воскресить своих погибших сестёр дав им новые тела из своей и твоей плоти. Без тебя всё это было бы невозможным. И я очень хочу, чтобы ты согласился...

Дослушать её мне помешала появившееся перед глазами ошарашивающее сообщение:

Внимание! Относящийся к вам с великим превознесением Верховный Дух Природы НПС Милли предлагает взять её в жены. Согласиться? Да/нет.

И пусть меня другие игроки станут считать глупцом, любителем надувных кукол из специфического магазина или кем-либо ещё хуже, но, не особо размышляя, нажал 'Да', после чего оказался до потери сознания заласкан бросившейся на меня лесной девой. Потеря сознания - здесь не фигура речи, а самая настоящая. Прямая стимуляция центра удовольствия плохо сказывается на любых мыслительных процессах.

Когда же неистовая дриада немного утомилась, растратив изрядную часть своей радости и вспомнив об имеющихся у неё неотложных делах, я окончательно пришел в себя, хотя так не хотелось выныривать из блаженной нирваны. Зачем куда-либо идти и что-либо делать, когда здесь так хорошо. Пока меня никто не беспокоит, решил провести финальную ревизию боя и его последствий, не вставая с изумительно мягкой травы. Однако первым делом прочитал сообщение, возникшее после моего согласия на женитьбу.

Став супругом (справка) Духа Природы, воплощенным в образе женщины, вы получили возможность призвать её к себе по своему желанию в любой момент, но только там, где разлита Сила Природы (справка).

Внимание! Ваша супруга тоже получила возможность призвать вас, если ей потребуется ваше участие или станет одиноко.

Предупреждаем, брачные узы предполагают определённую верность. Ваша супруга не станет сильно возражать против сторонних развлечений с другими женщинами, ибо считает, что 'все мужики одинаковы', однако сильно злоупотреблять подобным категорически не рекомендуется.

Да уж, моральные принципы моей жены оказались весьма оригинальны. Типа - 'изменяй, раз уж у тебя такая кобелиная природа, но меру всегда помни, иначе обижусь'. Впрочем, у меня есть некоторое основание считать, что в ближайшее время будет совсем не до измен и даже не до жены, ибо ещё ничего не закончилось. Со мной Милли никуда не пойдёт, оставшись на своём месте ключевого НПС, иначе не возник бы совершенно неожиданный пункт с взаимным призывом. Меня же ждёт дальняя дорога и новые приключения. Если с демонами нам сейчас разобраться удалось, то с теми, кто их призвал - ещё нет. А ведь они крах собственных планов без ответной любезности точно не оставят.

Возвращаю на тело всю свою одежду, сразу же получая

сообщения о куче полученного урона - тридцать процентов здоровья как корова языком слизала. Это от четырёх с лишним тысяч-то. 'Вампиризм прочности' сразу же приступил к работе. Не жалко, пусть ест. Времени прошло много, полученные ослабления благополучно развеялись, пока я пребывал в беспамятстве. Промочив горло особой водичкой из фляги, и вовсе отключил сообщения о получении урона. А теперь посмотрим, чем же ночной бой закончился, там такая простыня текста, сразу и не поймёшь. Лишнее сразу отфильтруем, оставляя главное:

Чувствуя близкое родство, гибнущий Дух Воды вошел в вас, отдав часть своих былых способностей.
Ваша стойкость к проявлениям огненной стихии навсегда стала десятикратной.

Вот что позволило мне пережить жарчайшее кольцо пламени, выплеснутое вокруг, когда главный демон получил от меня по рогам. Жалко самоотверженного Духа, впрочем, думаю, Милли его со временем возродит. Простыню с ментальным уроном, оказавшимся почему-то не таким значительным, как стоило ожидать изначально, можно благополучно пролистать. Ах, вот, где причина - далеко не сразу заметил немного выделяющуюся на общем фоне строчку из более ранних времён, пришлось искать целенаправленно:

Стойкость разума +100.

Предыдущие столкновения и лобовые атаки на рогоносцев незаметно прокачали естественную стойкость, подпрыгнувшую сразу от нуля до максимума одним резким скачком, несмотря на активное действие защитного амулета, который, по идее, мог серьёзно помешать. Подобное возрастание стойкости персонажа иногда происходит при 'переваривании' им очень сильного урона в течение приличного времени. И всё равно полной компенсации внешнего воздействия не произошло - 'аура ментального подавления' усиленных демонов оказалась запредельной. Именно эта злая аура почти полностью слизала две тысячи единиц здоровья, пока я добивал своего последнего противника. Мог бы банально не успеть, улетев на перерождение.

Поздравляем, монстр 'Лорд Бездны Рыз' 100-10 погибает от вашей руки. На данного монстра действовал повышающий коэффициент опыта (250) за счёт выданного эвент-задания. Вами получен опыт: 25000 (инкапсулировано до получения

социального статуса 'взрослый').

Несмотря на огромную разницу в силе и возможностях все демоны стоили по опыту совершенно одинаково. Да, несправедливо. Но с другой стороны - за прошедший бой мне хватило бы дорасти до сотого уровня и ещё излишки остались. Вот оно - реальное преимущество одиночки - ни с кем делиться не приходится. Кстати, если бы задание выдавала не одна дриада Милли, а кто-то ещё - повышающий коэффициент стал бы ещё больше. Именно так работает социальный фактор создания потребности. Вон, на некоторых драконов, периодически устраивающих налёты на некрупные города, тот самый коэффициент до ста тысяч доходит. И всё равно боевых отрядов, страстно желающих проучить подлых летающих рептилий к своей пользе, особо не находится. Кланы с ними тоже предпочитают не связываться, ибо шанс на победу откровенно мал, в отличие от вероятности потерять весомые материальные ценности. Летящего в небе крылатого ящера очень сложно поразить с земли, зато он как заправский самолёт-штурмовик осыпает скучившихся на земле людишек разнообразной боевой магией. Драконье логово так и вообще является эталоном фортификационных сооружений. Расположено высоко на отвесной скале, внутри настоящий лабиринт из магических ловушек, да и сам дракон не останется в роли безучастного зрителя, дожидаясь, пока алчные игроки растащат его сокровищницу. Хорошо хоть ящеры ленивы и редко выбираются немного похулиганить от скуки. Находящиеся в области доступности какого-либо дракона населённые пункты строятся с минимумом исключительно каменных построек над поверхностью земли, глубоко зарываясь в неё на пару-тройку этажей, и для их жителей неожиданный воздушный налёт не является катастрофой - так, неприятное погодное явление вроде сильной грозы. Но сколько можно напрасно говорить о драконах, когда их здесь, к счастью, нет. Зато есть рогоносцы. Вернее были.

Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Ужас Владык'. Впервые в истории вы победили одного из Истинных Владык Мира. Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: возможность самому стать Истинным Владыкой Мира. Для этого воспользуйтесь добытым в бою обручем власти.

Ха, вот оно как интересно получается - 'убивший дракона сам становится драконом', или в данном конкретном случае -

демоном. Хорошо, что я тогда не прочитал этого сообщения, иначе дьявольский соблазн мог бы и одолеть меня. Кстати, победа над Лордом Бездны не завершила квест по защите Сердца Мира. На тот момент ещё ничего не кончилось.

Хотите ли вы навсегда закрыть все провалы Бездны? Да/нет.

Ответив тогда 'Да', я получил сразу несколько сильнейших эффектов дискомфорта и ослаблений, к счастью, непостоянного действия, и уже благополучно развеявшихся к настоящему моменту.

Внимание! 'Венец Повелителя Бездны' потерял свои свойства и фатально изменил свои качества. Его новые свойства и качества определятся родством духа нового владельца.

Оказывается, мой внутренний дух оказался близок к природе, раз изменившийся венец приобрёл весьма специфические качества. С другой стороны - странно ожидать иного от новоиспечённого друида, жестоко соблазнённого хитрой дриадой.

Поздравляем, вы получили Эпическое достижение 'Выше всяческих соблазнов'. Вы смогли преодолеть величайший соблазн и не предали то, что вам ранее было дорого. Награда: Слава +30, +60 очков основных характеристик (не распределено), +100 очков таланта (не задействовано). Дополнительная награда: активное умение 'бустер' 100.

Поздравляем, вы получили активное умение 'бустер'! (справка) Вы способны прокачивать сразу до максимума любые таланты, умения и заклинания, путём единовременного вложения в них 2 единиц основных характеристик и 15 единиц таланта. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Другой бы игрок сейчас громко бы воскликнул - 'грабёж' и оказался прав. Действительно грабёж. Целых две единицы основных характеристик как-то многовато за скоростную прокачку талантов. Но с другой стороны, за моей спиной сейчас нет клана с учебными площадками и инструкторами, или собранной рейдовой группы, которая подстрахует в боевой обстановке, позволив набраться опыта естественным путём.

Поздравляем, вы полностью выполнили задание 'Защита Сердца Мира от посягательства демонов'. Награда: временное превознесение с Великим Духом Природы НПС Милли становится

постоянным великим превознесением.

И на этом все 'плюшки', выданные системой за одержанную победу, заканчиваются. Если честно, ожидалось немного большего. Дальше пошла скорая свадьба, но с неё кроме жены-домоседки ничего не обломилось. Впрочем, грех жаловаться, и так хорошо получилось, если посчитать взятые трофеи: восемь сотен золотых монет, рога и кожа демонов для ценных поделок, потроха для алхимии, пять 'кристаллов духа' и из них два стопроцентных. А ещё из главного Босса выпал:

-> 'Адамантовый скелет'. Класс: 'артефакт'. Вес 4,2 кг. Прочность: неразрушимое.

Никаких полезных свойств и прочего, кроме веса и прочности 'опознавание' не открыло. Однако в книжке по бытовой и ремесленной магии имелись несколько рецептов, как работать с адамантом, создавая из него исключительное оружие или броню. Правда, там ещё требовался развитый до сотни талант кузнечного дела, особая руда и множество редких присадок. Если первое ещё можно прокачать и воспользоваться сильно пострадавшим в последнем бою колечком, то за вторым и третьим стоило идти на аукцион, соглашаясь платить много золота и привлекая к себе совершенно ненужное внимание тех, кто слишком хорошо понимает что к чему и что зачем.

Шестая глава.

- Я оказалась излишне самоуверенна, - обратилась ко мне зеленовласая жена, с довольно печальным выражением на своём прекрасном лице.

- Что-то не получатся? - спросил её, выбравшись из пучины собственных размышлений.

- Последствия пришествия порождений Бездны оказались гораздо сильнее, чем мне изначально показалось, - она озвучила именно то, чего я и сам опасался. - Здесь серьёзный прорыв не произошел, ты уничтожил прокладывавших путь, но в других местах множество тварей сумели расползтись по округе до закрытия провалов. Мне удалось лишь изгнать их из мест сосредоточения своей силы, но они нашли, где можно спрятаться и теперь начнут проникать в человеческие города. Там варится их основная пища и там они начнут набираться сил, дабы попытаться позже взять реванш. Увы, мне и оставшимся среди живых сёстрам, нет хода в человеческие города, ибо они

находятся под дланью Бога и его слуг. Необходимо договориться с ними о совместных действиях.

Внимание! Вам предложено задание 'Обрести союзников' Класс: 'обычное'. Награда: 10 пунктов репутации с Главным Храмом. Время: не более 10 дней. Штраф за отказ или провал: нет. Принять? Да/нет/(больше информации).

Судя по награде в виде репутации, весьма большой, кстати, для разового действия, да ещё и у Главного Храма, то есть распространяющаяся сразу на все храмы Бога во всех городах - это не 'простое' задание, а старт длинной цепочки. Потому принимаем предложение, узнавая у жены, как можно попасть в большой игровой мир, минуя стандартную процедуру официального 'взросления' вместе с получением необходимых десяти уровней через нудные социальные квесты. Наверняка эта возможность существует, хотя официально о ней никому не известно.

- Милли, мне тоже потребуется твоя помощь, - своим заявлением немного удивил её, ибо истинные рыцари-защитники обычно в помощи не нуждаются.

- Всё, что в моих силах... - дриада прижалась ко мне всем телом, вызывая ответный порыв страсти, очевидно предполагая, что мне именно такая помощь сейчас от неё и нужна.

- Извини, жена, но вопрос несколько серьёзнее, - удалось вставить фразу в перерывах между страстными поцелуями.

- Говори, - нехотя оторвалась она от моих губ, перестав пытаться расстегнуть ремень, поддерживающий штаны.

- Есть ли у тебя возможность быстро перекинуть меня отсюда в другие земли, желательно к большим городам, - поведал ей о своей потребности, непосредственно связанной с заданием.

- Естественно! - недовольно фыркнула она, как будто я просил её о какой-то мелочи, оторвав от гораздо более приятного занятия, что, в общем-то, было правдой. - Сердце Мира способно открыть проход в другие места. В сами города перекинуть тебя не смогу, но в леса неподалёку от них - легко.

Сразу отправиться в дальнюю дорогу не удалось, Милли категорически не захотела отпускать меня без своей ласки быстро переросшей в бурную страсть. Только потом она подвела меня к своему Древу, под которым и пряталось невидимое глазу Сердце Мира, открыв широкое окно портала, через которое виднелся край леса и далёкие крыши домов большого города. Делаю шаг вперёд и... оказываюсь посреди каменистой горной долины, со всех сторон закрытой высоченными отвесными скалами. Но более

всего 'порадовали' системные сообщения, от прочтения которых захотелось взвыть:

Вы вошли на закрытую территорию. Действие любых пространственных техник отключено, точки возрождения заблокированы.

Вами получено задание 'Бета-тест новых локаций'. Класс: 'административное'. Награда: нет. Время: не ограничено. Штраф за смерть/провал: удаление персонажа.

Присел прямо на камни, там же где появился, обхватив резко потяжелевшую голову руками, сразу же сообразив, куда меня закинули подлые модераторы, и главное - зачем. Пока я совершал героические поступки, они внесли изменения в мою учётную запись. Нашли, как ещё разок насолить мне, воспользовавшись старыми системными записями. Бета-тестером мне некогда довелось поработать, что и позволило им сейчас выдать это проклятое задание.

Когда-то давно, ещё в первый год существования 'Фантазии', работа тестером позволяла очень неплохо заработать. Именно из коллективов 'первопроходцев', как их тогда называли, позже образовались первые кланы. Затем начался этап их взросления и развития, сменившийся чуть позже захватом 'инвесторами'. Те поступили весьма просто - накачав через подставных людей какой-то один клан вводимыми извне деньгами, они резко усиливали его. Сильнейшее оружие, лучшие бойцы, наёмники... Клановые лидеры, неожиданно дорвавшиеся до настоящей роскоши, как в игре, так и в реальной жизни, быстро теряли последние остатки совести и благоразумия, желая ещё большего. Естественно, за чужой счёт, как же иначе. Если у тебя реальная сила, то можно ставить жесткие условия тем, кто ей обделён, заставляя работать на себя. Это, понятно, сильно не нравилось другим кланам, но без внешнего вливания средств восстановить баланс силы и интересов оказалось невозможно. Сильные становятся ещё сильнее, богатые ещё богаче, а слабые и бедные... понятно. Вскоре 'инвесторы' приходили со своим 'очень интересным предложением' и к лидерам других кланов, постепенно выводя тех на новый уровень. Но новые 'инвестиции' являлись отнюдь не спонсорской поддержкой ради торжества справедливости. Деньги давались под большие проценты и жесткие гарантии, а расплатиться с долгами смогли немногие. Но и тем не пришлось долго радоваться - всех 'независимых' быстро снесли временно объединённые силы 'корпорантов', как стали позже называть кланы, полностью потерявшие свободу и

получившие над собой внешний управляющий директорат. В общем, желающих откусить жирный кусочек от огромного бюджета социальной виртуальности нашего государства хватало, а само государство временно утратило инициативу, в связи с другими внешними и внутренними неприятностями, неожиданно возникшими в то время. После захвата кланов заработок на тестах новых локаций для независимых одиночек стал принципиально невозможен. Любой доходный бизнес 'инвесторы' старались перехватить и подмять под себя, пользуясь связями и подкупом игровой администрации. Для работы тестерам выдавались заранее созданные персонажи, имевшие полную экипировку. Естественно, при гибели временный персонаж автоматически удалялся вместе со всем барахлом. Но если команда 'первопроходцев' выживала, то в качестве награды часть рабочей экипировки и добытых трофеев оставалось в личной собственности. А предметы там попадались весьма и весьма, кое-что вообще существует с тех пор в единственном экземпляре. Мне же в этот раз временного персонажа и вовсе не выдали, оставив имеющегося вместе с назначенным штрафом за провал. Суки!

Просидев около часа на одном месте, тихо воя от навалившегося чувства полного бессилия, всё же отправился на осмотр окрестностей. Пусть со мной нет полноценной рейдовой группы, но и собственных возможностей должно хватить, дабы справиться со всеми трудностями. Опыт есть, ума не занимать, прорвёмся, сколько бы новых локаций не попытались проверить меня на прочность. А значит, сначала стоит хорошенько приготовиться. Сила природы здесь полностью отсутствовала, потому моё здоровье упало до базовых параметров. Вложив сразу сотню нераспределённых очков характеристик, выданных в крайних достижениях, исключительно в 'жизнь', оставил свободную двадцатку на всякий случай. С помощью амулета Мастера-Охотника здоровье прыгнуло до двухсот двадцати четырёх пунктов, теперь с одного удара меня не всякая тварь зашибёт. Заодно позаботился и о собственном магическом оружии: захваченные у демонов заклинания могли серьёзно пригодиться, потому сразу прокачивал нужное до максимума подаренным умением 'бустер'.

Разрушение неживой материи. Ранг 1. Стихия: нет. При наложении заклинания на цель (цели) теряется 90% прочности присутствующих на них материальных предметов (за исключением неразрушимых). Длительность вызова: мгновенно. Откат: 1 час. Затраты маны на каст: 360. Дистанция воздействия:

неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество единовременных целей: не ограничено в пределах круга диаметром 10 метров.

Неизвестное до сего дня заклинание оказалось весьма перспективным, ибо в качестве целей можно выделять не только людей и монстров. К примеру, оно легко накладывалось на ворота вражеского замка. Для кого-то моё появление на стороне штурмующих отрядов может стать большим и крайне неприятным сюрпризом. Явные недостатки заклинания - длительный откат и большие затраты маны. Последнее не так существенно, ибо сильные маги без заполненных внешних накопителей не ходят.

Рывок маны. Ранг 1. Стихия: нет. При наложении заклинания на цель (цели), обладающих маной, они теряют 50% пунктов здоровья от имевшихся у них пунктов свободной маны и 100% маны. Дополнительный эффект: цели получают ослабление 'разрыв духовных каналов' продолжительностью 3 часа. Длительность вызова: мгновенно. Откат: 5 минут. Затраты маны на каст: 150. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество единовременных целей: не ограничено в пределах круга диаметром 10 метров.

Убойная вещь против магов, ибо маны у тех обычно значительно больше, чем здоровья, а поднятые щиты против такого подлого воздействия полностью бесполезны. Недостатки аналогичны предыдущему заклинанию, разве только значительно меньше, особенно откат.

Поглощение жизни. Ранг 1. Стихия: нет. При наложении заклинания на цель (цели) не имеющие собственной маны, они теряют 90% здоровья от имеющегося у них максимума, 20% потерянного здоровья передаётся заклинателю. Внимание! Имеющаяся у цели (целей) мана полностью блокирует действие заклинания. Дополнительный эффект: цели получают ослабление 'разжижение крови' продолжительностью 3 часа. Длительность вызова: мгновенно. Откат: 5 минут. Затраты маны на каст: 150. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество единовременных целей: не ограничено в пределах круга диаметром 10 метров.

Что можно сказать? С помощью только двух последних заклинаний один маг теоретически способен благополучно разделаться с достаточно многочисленным рейдом из магов и

обычных бойцов, вышедших против него, если ему хватит запаса маны, естественно. На практике же многое зависит от эффективности управления рейдовой группой, её рассредоточенности на местности и решимости бойцов продолжить битву, после получения ими урона и ослаблений, ибо пятиминутный откат до повторного применения в драке значит весьма много.

Немного подумав, прокачал себе и парочку огненных заклинаний:

Огненное кольцо. Ранг 1. Стихия: огонь. При касте вокруг заклинателя формируется кольцо огня наносящего цели (целям) урон: 0,01 родства с огненной стихией*0,1 сила духа*вложенная мана. Предел вливания маны: нет. Длительность вызова: мгновенно. Продолжительность действия 3 сек. Откат: нет. Затраты маны на каст: 1. Дистанция воздействия: 5 метров (круговая). Количество целей: не ограничено в пределах дистанции воздействия.

От моего огонька даже в таком виде, учитывая имеющиеся штрафы класса и низкое родство со стихией, никому особо не станет жарко. Вот только большинство зверюшек имеют врожденный страх перед огнём, стараясь под него не лезть. Потому запушенный 'круг огня' в половине случаев сорвёт начавшуюся атаку с их стороны, а имеющих склонность к горению благополучно подожжет.

Огненный шар. Ранг 1. Стихия: огонь. При попадании цель получает урон: 3*0,01 родства с огненной стихией*0,1 сила духа*вложенная мана. Предел вливания маны: нет. Длительность вызова: мгновенно. Откат: нет. Затраты маны на каст: 1. Дистанция воздействия: не ограничено в пределах дальности 'восприятия'. Скорость полёта шара 10 м/с. Количество единовременных целей: 1.

Вот оно явное преимущество прокаченных заклинаний первого ранга - полное отсутствие предела вливания маны. Если есть при себе заполненные накопители - удастся продавить практически любую стойкость противника и разрушить его защиту. Даже мою, учитывая полученное от водного духа десятикратное ослабление огненных атак, максимально возможную стихийную стойкость и посильную помощь 'колечка кузнеца'. Впрочем, сделать это смогут очень немногие, раз уж у демонов ничего не получилось. Вот против заклинаний других

стихий всё не так радужно. Собственно, ради чего я сам прокачивал 'огненный шар'? Именно этим заклинанием хорошо выманивать спрятавшихся за естественными укрытиями хитрых мобов. Достаточно ударить шаром рядом с ними, как у тех срабатывает секундный эффект паники и есть шанс вторым шаром поджарить их шкуру или вынудить атаковать. В подземельях маги обычно превентивно обстреливают с большого расстояния огненными шарами все подозрительные места, откуда неожиданно может выскочить затаившийся монстр. Собственно, почему бы и мне не использовать эту проверенную временем тактику. Эх, сейчас бы сюда водных или воздушных заклинаний, с которыми у меня гораздо лучше отношения, но чего нет - того нет, довольствуемся добытыми в бою трофеями.

Произведя разведку долины, обнаружил небольшой ручей и таинственного незнакомца, сидевшего в теньке под скалой в позе лотоса. Система не показывала ни его ника, ни уровня, впрочем, моего он тоже видеть не должен. Глаза незнакомца оставались закрытыми, но он легко определил присутствие постороннего, несмотря на имеющуюся маскировку. Активную невидимость я пока не включал. Одет он в простую одежду, без каких-либо выделяющихся признаков класса, ноги босые, оружия не видно.

- Давненько в этих краях Герои не объявлялись, - незнакомец всё же открыл глаза и внимательно рассматривал мою фигуру. - Ну, здравствуй, смертничек... - обратился он ко мне.

- Почему-то мне кажется, ваш пессимизм, уважаемый, достаточно плохо наигран, - без проявления в голосе эмоций ответил на такое странное 'приветствие'.

- Это не столько пессимизм, сколько хорошая память, - также безмятежно ответил он, не поменяв своей позы. - Все приходившие сюда здесь же навсегда и оставались. Сомневаюсь, что ты, Герой, станешь исключением из этого правила.

- Но я хорошенько попытаюсь, - словами подбодрил себя больше, чем показал свою истинную уверенность.

Просто в последний момент, с тихим ужасом я окончательно осознал, куда меня действительно закинуло - на 'свалку непроходимых данжей'. Про это место ходили настоящие легенды. Администрация периодически подряжала сильнейшие кланы, дабы те представили ей свои лучшие боевые группы в роли бета-тестеров. Локации создают управляющие ИскИны, и они должны проверяться на принципиальную проходимость, сложность и множество других параметров. После проверки новые локации появляются в игре, а те, которые не смогли пройти более дюжины сильнейших команд с лучшим вооружением и

оснащением, отправляются сюда. Есть нюанс - командам не разрешено проходить один и тот же данж много раз подряд, дабы досконально изучить его, даётся только две попытки. Мне же вообще выдали лишь одну, причём на всю коллекцию подземелий, собранных в этом месте за годы существования 'Фантазии'. Да уж, повезло, так повезло. Практически как утопленнику, нашедшему клад на речном дне, случайно зацепившись за него. Можно лишь надеяться на небывалые находки, скрытые в тех подземельях, и на то, что они действительно помогут их пройти. Стоит проявить повышенную внимательность и забыть о спешке.

- Раз ты такой смелый и решительный... - незнакомец позволил своим губам обозначить лёгкую улыбку. - ... Отправляйся вон в ту дыру в скале, - я проследил за его взглядом, заметив вход в пещеру. - Там самое лёгкое из всего ждущего тебя впереди. Если справишься, подскажу чего-либо ещё, - пообещал местный Хранитель.

Ибо никем иным этот безымянный персонаж не мог быть.

Внимание! Вы вошли в локацию 'Пещера Мёртвого Отступника'. Выход из неё до окончания полной зачистки означает провал всей миссии.

Внимание!!! В данной локации разлита плотная аура смерти. Естественное восстановление здоровья невозможно.

'Чёрт!' - громко выругался вслух, едва прочитав сообщения. Если подобное гадство устроено в самом 'лёгком', причём сразу на входе, что же стоит ожидать дальше? Хорошо хоть приток маны не закрыли, а то совсем печаль.

Внимательно осматривая неровный пол и стены, медленно углубился вглубь пещеры. Полнейшей темноты не наступило - на стенах обитала тускло фосфоресцирующая плесень. Да и зрение у меня вполне подходящее для этих мест. Шаг, другой, третий, обострившиеся чувства экстрасенса уловили едва заметное сотрясение пола. Мгновенно поднятый щит маны просел сразу вполовину, отразив дюжину одновременных сильных ударов.

Крутанувшись на месте, бью бумерангом первую попавшую тёмную фигуру, стоявшую у меня прямо за спиной. Та протянула ко мне свои скрюченные руки, не обращая внимания на мои удары. 'Зомби', - пришла в голову самая очевидная мысль, естественно не добавившая хорошего настроения. Быстро сменив бумеранг на топор, всё же свалил своего первого противника, окончательно раскрошив его голову. Но на его место сразу встал другой мертвяк, а за ним выстроилась очередь ещё из десятка. И

они не просто ждали, пока я разделаюсь с первыми, а периодически кидали в меня увесистые булыжники, заметно просаживающие постоянно возобновляемый щит. С 'уникальным' топором в руках дело пошло веселее, и всё равно каждый зомби требовал не менее десятка ударов по своей черепушке для того, чтобы окончательно потерять прочность.

Стоит заметить - какой-либо 'жизни' или здоровья мертвяки не имели, вместо неё обходясь исключительно прочностью, как и обычные материальные объекты. Только вот не просто прочностью, а сильно повышенной за счёт своего особого посмертного существования, которая ещё умудрялась быстро восстанавливаться за счёт разлитой вокруг ауры смерти. Зомби игнорировали любой урон кроме физического, против них бесполезны яды, почти не действовала боевая магия. От огня они загорались, но горели не так активно, как хотелось бы. А сами били исключительно сильно, метая здоровенные булыжники и просто работая своими конечностями, как заправские боксёры. Устроенная чуть ли не на самом входе ловушка с дюжиной мертвяков с большой вероятностью обрекала в этом данже сильный рейд на последующую гибель: воины уходили вперёд, а нежить появлялась сразу же за спинами держащихся позади основной группы целителей. Потеряв поддержку, на одних эликсирах воинам здесь долго не продержаться, ибо естественной регенерации здоровья нет.

Обыскав вторично мёртвые тела, получил с каждого по пятьдесят серебряных монет и по две окаменелые кости. Заодно выяснил, откуда они неожиданно вылезли, обнаружив небольшие ямки в полу. В общем, по набору внешних признаков, эту пещеру можно считать чуть ли не классической. По пути вглубь мне встретятся несколько больших залов с кучей мертвяков, а в конце ожидается мёртвый маг-лич. Казалось бы - ничего сложного: неторопливо иди вперёд и истребляй всех, кто под руку попадётся. Но, если признаться честно - мертвяки крайне неудобные противники. Поодиночке не ходят, предпочитая наваливаться большой толпой, маскировка или невидимость против них не помогает, 'эпическое' оружие приравнивается к самому 'обычному', критические удары не проходят. Медлительными их тоже особо не назовёшь. Интеллектом и изощрённой тактикой атаки не блещут, зато берут стойкостью и количеством: пока ты разделываешь одного, тебя крепко мутузит парочка других. А от мёртвого мага в конце можно ожидать самых неожиданных и исключительно неприятных сюрпризов.

До первого большого зала на меня больше никто не напал. Длинный коридор, спиральная лестница вниз, 'вечные' факелы,

создающие на полу и стенах пляшущие картины причудливых теней. Пол круглого зала с массивными колоннами около стен, куда с краю привела меня лестница, покрывал плотный красноватый туман, не позволяя разглядеть неровности и ямки, из которых появятся многочисленные мертвяки, едва я спущусь с лестницы. Выхода из зала тоже не видно, возможно, он откроется, когда исчезнут все спрятавшиеся местные обитатели. Быстрый рывок вниз и сразу же обратно на лестницу. Есть, мертвяки появились, но, не обнаружив рядом противника, снова спрятались в своих тайных убежищах. Второй рывок, но теперь немного задерживаюсь, дабы меня заметили. 'Это какие-то неправильные мертвяки', - с досадой отмечаю про себя, гнаться за мной никто не собирался. Идею разделаться с ними поодиночке, отступая вверх по ступенькам и сдерживая прущую за собой толпу, можно смело отправить в утиль. Значит, пришло время магии! Скинув с себя всё способное разрушаться, выскакиваю в центр зала, поднимаю щит, и раз за разом пускаю вокруг себя 'огненные круги'. Зомби огня не любят и временно теряют ориентацию, не представляя кого надо атаковать.

Военная хитрость 80/80. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Ага, талант подрос - значит, мои действия оказались тактически верными.

Родство со стихией огонь +10, всего 15.

И затем, когда всё же мой щит начал проседать, активирую заклинание 'разрушение неживой материи', накрывая им весь зал, после чего опять продолжаю жарить близко подошедших мертвяков.

Родство со стихией огонь +10, всего 25.

Хоть мои огненные заклинания и не отличались особой эффективностью, но потерявшим девяносто процентов прочности зомби его вполне хватало, чтобы загореться.

Родство со стихией огонь +10, всего 35.

Кто подходил вплотную - получал удар топора, добавки уже не требовалось. Однако мана у меня закончилась раньше, чем иссякли мертвяки, и с оставшимися пришлось хорошенько

поплясать: огненное шоу в моём исполнении убавило едва ли четверть потенциальных противников. Несмотря на имевшуюся ловкость, несколько пропущенных ударов едва не отправили меня к неизбежному удалению персонажа. Против голой 'физики' мне практически нечего противопоставить. Когда мертвяки закончились, устало сел на пол, и, дождавшись восстановления маны, успешно подлечился. Щит тоже пришлось обновлять. Обыскивая вторично мёртвые тела, подсчитал их общее количество, немного удивившись - полторы сотни. Вроде бы немного, но сколько на них ушло сил и ещё больше нервов. Брал с них исключительно деньги, ибо после воздействия заклинания 'разрушение неживой материи' трофейные кости фатально потеряли прочность и не годились даже на примитивные поделки. Удалось лишь 'скормить' несколько штук своему топору, дабы вернуть его характеристики прочности к верхнему пределу. Опять все мертвяки оказались ровно пятидесятого уровня, потому с них шло только серебро и опыт. Семь с половиной тысяч того и другого с одного зала. Неплохо. Нужный мне проход в глубину пещеры действительно открылся, но я не торопился туда идти, ожидая, когда закончится действие отката у моего самого сильного против мертвяков заклинания. Дабы не терять зря время, стал внимательно осматривать, ощупывать и простукивать стены зала и пол около них, колонны тоже не обошел своим вниманием, подозревая наличие где-то тут спрятанного клада.

Поздравляем, вами открыт талант 'поиск сокрытого'! 1/10 (справка) Увеличивается вероятность нахождения кладов, спрятанных предметов и ловушек. Текущее значение 33% (332 бонус за 'восприятие')

Мой удар обухом топора по стене в одном месте действительно обнаружил пустоту. Ещё два удара сломали тонкую каменную плиту, за которой нашлась совсем маленькая шкатулка, внутри которой лежало четыре совершенно одинаковых прозрачных камня:

-> 'Бриллиант-манохранитель'. Класс: 'уникальное'. Вес 0,0072 кг. Прочность 3800/3800. Запас хранимой маны: 5000. Стойкость: 750 полных зарядок.

Судя по этой находке, подземелье предназначается скорее для магов, иначе бы в тайник положили другие предметы. Но тайников может оказаться больше одного. Вот только лучше сразу раскачать поисковый талант 'бустером' и не тратить зря время на

простукивание стен.

Поиск сокрытого. Вероятность нахождения кладов, спрятанных предметов и ловушек 100%. (332 бонус за 'восприятие')

Талант сразу же подсветил пару мест на полу прямо перед нужным мне проходом в глубину подземелья. Только там оказались не клады, а ловушки - хорошо замаскированные ямы с острыми и явно отравленными кольями. Хорошо туда сразу не пошел.

Пока перезаряжалось заклинание, наполнял маной найденные накопители, последовательно сливая в них образующийся запас. Естественный приток выдавал двести единиц в минуту, и на полную зарядку всех доставшихся накопителей требовалось чуть менее двух часов. Впрочем, торопиться сейчас некуда, потому первым делом разрядил первый заряженный бриллиант на свой щит, свернув его в тело до момента применения. Двадцати пяти тысяч единиц стойкости должно надолго хватить.

Следующий большой зал поначалу показался сильно похожим на предыдущее место битвы. Такой же размер, тот же плотный туман, стелящийся по полу, вот только проходов из него видно подозрительно многовато. Возможно, это не проходы, а ниши, в которых спрятались мертвяки. Не войдёшь - не проверишь. И ещё 'поиск сокрытого' сразу подсветил множество спрятанных ям-ловушек. В этом зале с топориком уже не потанцуешь, опасно. Есть более-менее свободный проход и небольшой пятачок в центре, откуда предлагается отстреливать подходящих из проходов мертвяков заклинаниями, не подпуская их близко к себе. Попробуем воспользоваться предлагаемой тактикой.

Рывок в центр, и, ожидаемо, из проходов со всех сторон повалили местные обитатели.

Военная хитрость 90/90. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Подпустив их ближе, запустил циклическое воспроизводство 'огненных кругов', дабы в зал набилось как можно больше мертвяков, не сразу подбегая ко мне.

Родство со стихией огонь +10, всего 45.

Первые из них уже достигли центра, но сбить щит теперь им уже не по силам. Каст 'разрушения материи', и снова огонь, огонь и ещё раз огонь!

Родство со стихией огонь +15, всего 60.

Теперь мана не кончалась от непрерывного использования заклинаний, хотя запас в накопителях постепенно таял. В щит периодически кто-то стучался, кидая крупные булыжники.

Родство со стихией огонь +15, всего 75.

'Да когда же вы закончитесь!' - влезла в голову досадная мысль. Битый час тут жгу и жгу, а противники всё подходят и подходят.

Родство со стихией огонь +25, всего 100.

Вот и родство с огнём достигло предела, а толку от моих заклинаний больше не стало. Окончательно разрядив накопители маны, снова схватился за топор. Только достать им оставшихся мертвяков не получалось. Теперь они не подходили близко и только швырялись камнями. Метко и с большой силой, потому с одного места лучше не сходить, иначе спадёт щит. В дело пошел бумеранг, снося их с одного попадания, ибо прочности у них оставалось маловато. Заодно добил оружейный талант до предела:

Метательное оружие. Эффективность использования данного типа оружия при броске и вероятность нанесения им критических ударов 100%.

Последующий обыск и подсчёт трофеев опять удивил - мертвяков пятидесятого уровня оказалось три полные сотни. И опять с них никакого добра, кроме монет. Кладов и тайников в самом зале не нашлось, зато кое-что обнаружилось в одной из ниш.

-> Рецепт ритуала упрочнения собственного тела 'Каменная Кость'. Класс: 'уникальное'.

В небольшой шкатулке лежал свиток с рецептом и особый маленький медицинский нож, который при нанесении им долго

не затягивающихся ран не причиняет прямого урона здоровью пациента. Весьма интересное средство для пыток, кстати.

Желаете ли вы изучить рецепт 'Каменная Кость'? Для изучения вложите единицу талантов.

Этого добра у меня скопилось достаточно, потому не жалко потратить лишнюю единицу ради собственного любопытства.

Так-так, весьма оригинально. Предполагается заметное увеличение стойкости к физическим повреждениям, особенно к дробящему урону. Для проведения ритуала, весьма болезненного, кстати, требуется временно остановить регенерацию здоровья. Прямой намёк, что её стоит произвести в этом данже с его сильнейшей аурой смерти. Ещё необходимо иметь много 'каменных костей', которые выпадают из здешних мертвяков, и четыре мага, требующихся для постоянного вливания маны в каналы ритуала, вырезаемые предоставленным ножом на теле пациента. Очень интересное предложение, особенно для обычных воинов. Если попытаться понять логику разработчиков, есть немалая вероятность, что дальше вглубь пещеры без этой модификации тела просто не пройти. А запаса трофейных костей к настоящему моменту должно хватить для модернизации тел всей рейдовой группы. Где бы мне только найти четверых магов. Впрочем, есть вариант обойтись без них накопителями маны. Скорее всего, после проведения ритуала они разрушатся, с другой стороны - легко пришло - легко ушло, к чему зря переживать.

Выбрав закуток почище, убрал с себя все лишние предметы в пространственный карман и приступил к художественному вырезанию ножом по своей коже, предварительно приняв конфетку с обезболивающим эффектом. Полстью боль она не убирала, но позволяла терпеть, не стискивая зубов и не совершая ошибочных действий. Сложнейший рисунок требовалось разместить на половине поверхности тела, и малейшая ошибка приводила к необходимости начинать всё сначала, предварительно вылечив искусственные раны.

Внимание!!! Получено ослабление 'лёгкая открытая рана'. Потеря здоровья: 0,3 единицы в секунду. Для нейтрализации ослабления примите эликсир здоровья или обратитесь за помощью к целителю.

Такой урон вполне можно терпеть, периодически подлечивая себя магией.

Внимание!!! Получено ослабление 'средняя открытая рана'. Потеря здоровья: 1 единица в секунду. Для нейтрализации ослабления примите эликсир здоровья или обратитесь за помощью к целителю.

Сообщение появилось, когда я сделал четыре глубоких разреза, вложив в каждый по бриллианту до предела заполненному маной. Предварительная подготовка завершена, теперь осталось достать последние необходимые компоненты. 'Каменных костей' у меня мало, зато есть 'адамантовый скелет' поверженного верховного демона. Возможно, с ним ритуал из рецепта не сработает, но можно попытаться. Выкладываю скелет сверху на себя. Прокатило!

Желаете ли вы приступить к ритуалу упрочнения собственного тела?

Внимание!!! Оставшись без внешней целительской поддержки в процессе его проведения, вы рискуете погибнуть.

Внимание!!! На время проведения ритуала любые внешние фильтры болевых ощущений полностью отключаются.

Начать ритуал? Да/нет.

Мысленно обругав тех, кто придумал подобные условия, нажал кнопку 'Да', в полной мере познавая ощущения поочерёдно ломаемых костей собственного тела. Действие конфетки с обезболивающим составом, кстати, не прекратилось и болевого шока со смертельным исходом не возникло. И всё равно боль была ужасной.

Периодически боль отступала на несколько мгновений, и тогда мне хватало сил наложить на себя заклинание исцеления, восстанавливая свалившееся в красную зону здоровье. Боль тоже стало легче терпеть, она перестала полностью отключать сознание, привык уже, наверное. Кость за костью мой организм постепенно изменялся. Хуже всего стало, когда модернизация дошла до черепа и зубов. Опять я провалился в беспамятство, едва успев вынырнуть из него и подлечиться.

Поздравляем, Вы благополучно прошли изменённый ритуал упрочнения собственного тела. Ваши кости стали неразрушимыми, кожа и ткани тела приобрели несравненную прочность.

Постоянный эффект: стойкость к физическим повреждениям 10х (полученный физический урон на уровне тела снижается в 10 раз).

В процессе проведения ритуала ваш организм усвоил активированные накопители маны.

Обретён неразрушимый защищённый от любых внешних воздействий внутренний накопитель маны ёмкостью 20000 единиц.

Поднявшись из лужи собственной крови, внимательно осмотрел своё тело, стряхнув с него пыль, оставшуюся от разрушившегося скелета демона. Вот так, 'неразрушимость' в описании предмета совсем не гарантирует для него этой самой неразрушимости. Порезы на теле полностью затянулись, шрамов тоже не должно остаться. Ритуальный рисунок сейчас проявлялся лишь немногим более светлой кожей. Результаты модернизации радовали. Кстати, с 'каменными костями' эффект стойкости наверняка был бы значительно слабее. А внутренний накопитель маны - вообще чудо. Судя по ощущениям, в качестве него теперь выступает весь скелет. Вернув на место одежду, двинулся дальше.

'Ох, блин...' - тихо матерился вслух, попав под проливной каменный 'дождик' в лабиринте следующего зала. Стоять на месте нельзя - банально завалит и никакой щит не поможет, быстро продвигаться вперёд тоже - периодически вылезающие мертвяки закрывали проход. Действительно без высокой стойкости к физическим повреждениям здесь не выжить, урон сыпется щедро и со всех сторон. Разбиваю черепушки очередной парочке зомбяков и врываюсь в длинный коридор, замечая в конце него одинокий белеющий скелет главного Босса данжа.

Поздравляем! Благодаря своей силе духа и высокому восприятию (сила духа >200, восприятие >200) вам удалось удачно воспринять направленное в вас заклинание 'стрела тьмы' 1 ранга.

Внимание!!! Получено ослабление 'духовное бессилие'. После удара заклинанием 'стрела тьмы' ваша 'сила духа' составляет 1% от личного максимума длительностью 3 часа.

Здоровья хватит едва ли на один чих и его быстро почти обнулённой магией не восстановить, но я не собираюсь отступать. Лича пробует на вкус мой 'рывок маны', заставляя пошатнуться, а за ним несусь я сам, прикладывая по голой черепушке топором от всей своей душевной доброты. Два сильных удара и кости скелета со звонким стуком рассыпаются по каменному полу.

Поздравляем, монстр 'Мёртвый Отступник' 100-5 погибает от вашей руки. Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до

получения социального статуса 'взрослый').

Поздравляем, вы благополучно зачистили локацию 'Пещера Мёртвого Отступника'. Учреждённая награда за успешное прохождение: +50 пунктов жизни всем участникам рейда.

Жизнь +50, всего 190.

Весомая прибавка к 'жизни' полностью восстановила подорванное последним боем здоровье. Я же представил, как забористо бы ругались маги рейдовой группы, получив такую неожиданную награду, не понимая, как им жутко повезло. Сами же они все свободные очки базовых характеристик вкладывают в 'ману' и 'силу духа', забывая про остальное. А тут им в приказном порядке лишний полтинник здоровья вписали.

Обыскав останки Мёртвого Отступника, получил сразу шесть 'каменных костей', пригодных для поделок, сотню золотых монет и

-> 'Кольцо Величия Духа'. Класс: 'эпическое'. Вес: 0,005 кг. Прочность: неразрушимое. Уровень: 10. Опыт: 10000/11000. Сила духа: +(уровень предмета)%. Дополнительное свойство: хранитель маны (уровень предмета)*100 единиц.

Интересно было бы посмотреть на эпическую драку за такой 'эпический' подарок. Тут никакой клановой дисциплины и жестких контрактов могло не хватить. Уж больно лакомым оказался добытый трофей. Впрочем, подобного стоило вполне ожидать - ни разу не пройденное подземелье, к тому же изрядно 'вылежавшееся', что значительно поднимает награду за его прохождение. Тому, кто пойдёт следом, в лучшем случае на этом же месте выдадут какой-нибудь 'уник', а то и просто 'редкость'. Вложив весь заработанный опыт, которого оказалось чуть более двадцати пяти тысяч в трофей, сразу же поднял его до тридцать пятого уровня. Заодно поинтересовался в справке, как такая бижутерия должна прокачиваться естественным способом без всякой хитрой магии. Раньше меня эта тема как-то не интересовала, ибо о подобных предметах не приходилось даже мечтать. Итак, если холодное оружие тянет свой опыт при его непосредственном применении, условно 'выпивая' здоровье жертв, то бижутерию приходится 'откармливать' исключительно за счёт себя, поставив специальный маркер в меню опций. В результате полученный игроком опыт автоматически передастся указанному предмету. Получается непростой выбор - качаться самому или растить 'эпические' усилители одной из базовых характеристик. А если ты уже сам достиг сотого уровня, то и опыт сможешь добыть

исключительно в группе за счёт передачи со стороны. Опять выпячивается социальный фактор, принуждая ТОП-ов работать в коллективе, причём, не вытягивая всё на себе, а пропуская вперёд новичков. И теперь становятся понятны совершенно непомерные цены прокаченных 'эпических' колечек, изредка проскакивавших на аукционе.

Далее продолжил обыск последнего зала на предмет извлечения ценностей из поверженных зомби и поиска кладов. Один всё же нашелся, причём на самом входе в подземелье, где меня впервые проверили на прочность.

-> 'Кристалл с заклинанием 'развоплощение''. Ранг 1. Класс: 'уникальное'. Вес 0.006 кг. Прочность 2/2650. Для удачного восприятия заклинания требуется сила духа: 100.

Не представляя, зачем мне это заклинание, разве только ещё один лич случайно попадётся, спрятал найденное в пространственный карман, направившись к выходу из пещеры.

- Ты оказался немного лучше, чем я представлял поначалу, - ехидно поприветствовал моё возвращение безымянный Хранитель, всё так же сидящей в позе лотоса.

Выбрался я на поверхность уже с наступлением ночной темноты и сильно хотел спать. А тут ещё всякие хамы со своим ехидством докапываются.

- Завтра тебе предстоит снова проверить себя, и лёгкой прогулки не обещаю, - добавил он несколько секунд спустя. - Теперь отдыхай, я посторожу твой сон от ночных кошмаров, - Хранитель всё же решил проявить какие-то позитивные эмоции, направленные в мой адрес.

Несмотря на бурчащий желудок, требующий порцию пищи, свернулся в позу эмбриона на относительно ровном участке поверхности и мгновенно отрубился.

***

Некая закрытая зона виртуального пространства, внешне похожая на большой средневековый замок.

- Поздравляю всех здесь собравшихся с полнейшим успехом проведённой под нашим руководством масштабной операции, перевернувшей базовые основы этого жалкого цифрового мирка, - громко вещал со своего места председатель Бертран перед кругом собравшихся. - Нами успешно достигнуты практически все поставленные цели и задачи, с чем всех вас ещё раз поздравляю!

Да, как мне уже доложили, без мелких накладок и шероховатостей, естественно, не обошлось, но они уже не имеют принципиального значения. Теперь нам нужно планомерно развивать успех, добиваясь значительно большего. Всем руководителям групп требуется получить дополнительные задания и немедленно приступить к их выполнению. Засим, я вынужден откланяться, господа. Дела не ждут, время дорого, - председатель поднялся со всего кресла и быстро нырнул в появившийся индивидуальный портал, убегая на встречу с более важными для него людьми.

- Ты опять выглядишь чернее грозовой тучи, Андрей, - спросил своего соседа один из сидевших за круглым столом старших модераторов игры. - А вроде как недавно говорил, что удачно призвал себе нового Архидемона взамен погибшего и уже прилично прокаченного, между прочим.

- Да, призвал, - нехотя ответил тот, уперев взгляд в свои руки, лежащие на столе. - Знаешь, Роман, я совсем не разделяю оптимизма Бертрана, - модератор Арий взглянул на участливого коллегу с какой-то непонятной жесткостью. - Если сказать честно - мы не достигли успеха, а провалили операцию. Провалили окончательно и бесповоротно!

Шум в зале, появившийся после ухода председателя, полностью стих: присутствующие внимательно прислушивались к неожиданно громко сказанным словам.

- Почему ты так решил? - Роман изобразил на своём лице искреннее удивление. - Безденят мы благополучно призвали в мир, вовремя заткнув дыры, пока не вылезли их Истинные Владыки. Теперь твари благополучно сделают своё дело, а нам остаётся только вовремя собирать созревающий урожай.

- Вот ты сказал - 'заткнули дыры', - с металлом в голове заметил Арий, - но скажи мне, кто из нас это сделал? - он окинул взглядом всех сидевших за большим круглым столом, не находя в их глазах какой-либо поддержки или хотя бы понимания. - Ты, Ром, веришь в то, что провалы могли закрыться сами собой? Или Владыки изнанки сильно испугались того, что все их подданные перебегут сюда? Что мотаешь головой - не веришь? Вот и я не верю. Дыры кто-то должен был заткнуть. Как это можно сделать лично для меня до сих пор большая загадка. Самое слабое звено во всех наших прежних планах, кстати, ради чего мы так старательно и качали свои 'тёмные половинки', дабы вовремя объединить усилия против их же владык. Но ведь ничего этого не потребовалось, провалы вдруг взяли и закрылись! Прямо на наших глазах. Остаётся признать, что кто-то смог победить самого Лорда Бездны и сумел благополучно занять его место.

- Глупости какие-то ты говоришь, - сосед Андрея громко хохотнул. - Ещё скажи - это сделал тот самый недо-паладин из нубятника, которого ты так и не сумел переварить.

- Зря скалишься! - Арий не поддался на эмоциональную подначку. - По моим сведениям, как раз в нубятнике и наблюдалось ярчайшее зарево ночной битвы. Посланные на следующий день разведчики так и не смогли приблизиться к тому месту, их что-то постоянно останавливало. Исчезновение стихийного источника, который не смогли вовремя уничтожить посланные диверсанты от кланов, вообще-то свидетельствует в пользу победы демонов, однако других проявлений присутствия тварей там пока не замечено. Тишь да гладь, как и было всегда. Даже толстых монстров в лесах стало меньше. Но не это меня действительно беспокоит. Святоши плотно забаррикадировались в своих храмах, и не показывают оттуда носа, опасаясь провокаций с нашей стороны. Небезосновательно, впрочем. Кланы выгнали всех паладинов, кто не захотел идти на ерол, отдавая благодать директорским демонам. Многие не захотели, наплевав на все контракты и договорённости, присоединившись к святошам. Мне кажется, их кто-то предупредил заранее, подсказав как правильно действовать в нынешней ситуации.

- Да какая теперь разница? - Роман решительно не желал принимать опасений своего старого приятеля.

- Ты можешь представить последствия их объединения и выступления против всех одержимых единым фронтом? Не по одному паладину на разношерстную толпу, как раньше бывало, а вполне организованной боевой группой да со жрецами позади? Нашего количества даже со всеми помощниками просто не хватит, чтобы всех своевременно перехватить и обнулить. Атакуя одержимых, паладины сразу получат много божественной благодати и станут так сильны, что все великие планы Бертрана пойдут коту под хвост. И они ведь не успокоятся, дожидаясь пока благодать со временем спадёт. Конечно, мы сможем удерживать за собой крупные города - тут никаких сомнений, при этом отдав псам господа весь остальной мир. Кланы они точно вычистят, быстро перебив зараженный директорат. Всё в рамках игрового процесса, не подкопаешься, - зло усмехнулся он. - И тогда надежду на большую войну, благодаря которой мы все хотим хорошенько поживиться, можно выбросить на помойку. Сколько на тебе висит кредитов, Роман? - неожиданно спросил Арий.

- Много, - тот недовольно поморщился, ибо на подобную тему привыкшие к некоторым излишествам в игре и роскоши в реальной жизни модераторы предпочитали не говорить. - А раз ты так переживаешь, значит - у тебя есть какой-то хитрый план.

- Ты прав, хитрый план есть, - задумчиво ответил тот, ещё раз оглядывая собравшихся за круглым столом. - Но только лишь нам двоим его не потянуть, а к Бертрану надо выходить с полностью готовым проектом, иначе он даже не почешется...

***

Седьмая Глава.

Почему-то в этой горной долине сообщения о критической ночной прохладе система не выдаёт. Сообщив лишь:

Вы благополучно провели ночь. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы.

Или же она считает, что для такого 'толстого' меня мелкой критичности просто не существует. В принципе, система права, и оказавшийся на моём месте другой игрок уже чувствовал себя практически неуязвимым. Вот только я совершенно не разделяю подобных иллюзий, понимая - неуязвимых в 'Фантазии' нет, на любого монстра и ставшего монстром игрока вполне реально найти действенную управу. Вопрос лишь во времени и в подготовке. Чем эта игра приятно выделяется на фоне других. Вот там - да, существуют непреодолимые барьеры между 'очень толстыми перцами', влившими в своего персонажа кучу реальных денег, и всеми прочими, сколько бы их ни было.

- Вижу, ты вполне готов пройти следующее великое испытание, - Хранитель отреагировал на моё пробуждение раньше, чем я поднялся на ноги.

- Готов, но пока не тороплюсь его пройти, - ответил ему на такое своеобразное пожелание доброго утра. - Или ты не знаешь, что настоящим героям для совершения очередных подвигов требуется не только выспаться, но и хорошенько подкрепиться?

- Героя кормит его Великая Слава! - пафосно заявил тот, излишне выпячивая последние два слова.

- Только в населённых пунктах, - я разочарованно покачал головой. - И почему не вижу поблизости толпы почитательниц, спешащих облагодетельствовать Героя, накормив его чем-либо вкусным?

Хранитель лишь сделал недовольную мину на лице, потеряв

ко мне всяческий интерес. Плюнув на его недовольство, занялся утренним марафетом. Умылся, испил несколько глотков 'Концентрированной Живой воды' из фляги, дополнив её обычной из ручья. 'Регенерация здоровья' ожидаемо подскочила на двести процентов. Но для прохождения очередного 'непроходимого' данжа этого всё равно недостаточно. Дров в горной долине не имелось, пришлось адаптировать боевое огненное заклинание для кипячения воды в котелке. Даже со всеми классовыми ослаблениями мой огонь теперь стал достаточно жарок, и его следовало ограничивать. В отличие от других, прокаченные заклинания первого ранга не имели какого-либо предела по мощности и дальности действия - всё упиралось лишь в ману и 'восприятие'. Слабейшее из имеющихся в моём магическом арсенале заклинаний 'огненное кольцо', при нынешнем значении 'силы духа' давало множитель 6,75 на единицу вложенной маны. Для справки, обычный костёр даёт 10 условных единиц огня в секунду. Потому кипятить котелок заклинанием требуется очень аккуратно, равномерно кидая в него ману по единичке каждые три секунды, что достаточно утомительно. Постепенно подобное действие автоматизировалось подсознанием, и я уже не обращал внимания на поддержание нужной температуры, занимаясь наполнением котелка съедобным содержимым. Мясо у меня закончилось, потому в этот раз суп варился исключительно из овощей и грибов. Устав демонстративно игнорировать дурманящие запахи, Хранитель подтянулся поближе к котелку, явно нарываясь на угощение.

- Есть второй котелок, но ложка только одна, - сказал ему, пробуя своё варево, и признавая его вполне готовым.

- Это не проблема, - заметил он, создавая в своей руке призрачную ложку с помощью какой-то неизвестной бытовой магии.

Перелив половину во второй котелок протянул его Хранителю, приступив к долгожданной трапезе.

- Теперь-то ты готов к подвигам? - спросил неизвестный хозяин этих мест, когда наша посуда опустела, и смотрел он в мою сторону уже с заметной симпатией.

- К чему ты так спешишь? - спросил его, ополаскивая пустые котелки в ручье, текущем у нас под самыми ногами.

- Твоё появление даёт мне слабую надежду обрести долгожданную свободу, - правдиво ответил тот, явно не испытывая от этого какого-либо удовольствия.

- Но спешка может только повредить делу, - ответил задумавшемуся Хранителю, пристраивая котелки с водой на таганок, и снова включая магический подогрев: требовалось

приготовить очередной запас эликсиров из имевшихся потрохов демонов, пока они не испортились.

- Ты прав, Герой, - незнакомец перестал давить своим желанием поскорее отправить меня на убой.

- Тогда хоть поведай немного о том, что меня ждёт впереди, - попытался вытянуть из него хоть крупицу полезной информации.

- Извини, но в подобном случае пройти испытания ты просто не сможешь, - Хранитель явно не собирался облегчать мне жизнь. - Могу лишь показать, куда стоит сделать следующий шаг, если ты сумел обрести достаточно силы и возможностей на предыдущем. Хоть в здешних краях и не приветствуются одиночки, однако некоторый шанс победить есть у всех.

Хранитель замолчал и, устроившись в свою любимую позу лотоса неподалёку, внимательно наблюдал за моими действиями. Впрочем, там и смотреть-то особо не на что - рутина. Однако этап формирования конфет с алхимической начинкой его явно озадачил и сильно заинтересовал. Хоть он и старался не показать своего любопытства, удерживая застывшую маску на лице, этого ему не удалось.

- Там, - он указал рукой в сторону темнеющего неподалёку провала следующего подземелья, когда я собрал все алхимические причиндалы, убрав их в инвентарь, чем показал готовность совершить очередной подвиг.

Внимание! Вы вошли в локацию 'Обитель Неупокоенных'. Выход из неё до окончания полной зачистки означает провал всей миссии.

Внимание!!! В данной локации разрушено духовное поле. Естественное восстановление маны невозможно.

Если сказать честно - чего-то подобное вполне ожидалось. Сначала полностью обрезают восстановление здоровья, теперь маны. Только внушительный запас в накопителях оставляет некоторую надежду на магию. Более того, уже из названия ясно - с обычным оружием здесь придётся тяжеловато. 'Неупокоенные' - это всякие духи мертвецов и приведения, против них не так уж много эффективных средств борьбы из-за их бестелесности. Сами они тоже не особенно-то причиняют прямого вреда - просто нечем. Зато любят подчинять своей воле других существ, вселяясь в них. Даже игроки могут становиться одержимыми, если духи продавят их ментальную стойкость, завладев телом. Потому срочно изучаю убойное против этих тварей заклинание 'развоплощение', прокачивая его сразу до максимума. Не

случайно Хранитель предложил именно такую последовательность прохождений, теперь шанс справиться действительно есть.

Развоплощение. Ранг 1. Стихия: нет. При попадании заклинания в цель, не имеющую физического тела, у неё полностью разрушается связанность энергетических структур. При попадании заклинания в одержимого каким-либо духом, разрывается ментальная связь между носителем и его паразитом, заставляя последнего покинуть захваченное тело. Длительность вызова: мгновенно. Откат: 5 секунд. Затраты маны на каст: 10. Дистанция воздействия: неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Количество единовременных целей: 1.

Однако наличие такого заклинания всё равно не позволяет надеяться на прохождение данжа как лёгкую прогулку. Итак, все приготовления сделаны, щит заполнен маной ещё до входа в подземелье, можно двигать вперёд.

'... Или назад...' - проскочила в голове паническая мысль, когда я наткнулся на первых противников, просочившись, казалось бы - в полупустой зал, изначально заметив только дюжину духов под потолком. 'Ан нет, назад уже не выйдет', - проход заградила трёхметровая фигура каменного голема с внушительным молотом в руках. И моя интуиция, почему-то пребывающая сейчас в пятой точке, недвусмысленно намекала - под удар лучше не попадать. Голем, кстати, сотого уровня с тройкой усиления, оказался далеко не в единственном числе - всего в зале их я насчитал пять. И усиление у других достигало пятёрки, а это уже очень серьёзно. У них ведь тоже может действовать синергетический эффект взаимного влияния, подобный демонскому, ибо они чисто магические существа. И сейчас остальные големы подозрительно бодро трусили в мою сторону, несмотря на действующую невидимость. Нырок, уворот, резкий бросок в сторону, сзади громыхают удары молотов по каменному полу, во все стороны брызжут острые осколки, несколько втыкаются в мою спину. Урона почти нет, хватило стойкости. Под управлением духов големы оказались на редкость проворными. Невероятно! Их 'подвижность' заметно превышала мою собственную. А ведь обычно они ужасно медлительны, как и все прочие создания земляной стихии. Кидаю 'развоплощение' в одного из них. Духа-управленца выбивает из каменного тела, но через три секунды он снова занимает прежнее место. А откат заклинания длится пять секунд. Снова стремительный бросок и грохот удара за спиной, один осколок задевает мою ногу. Резкая

вспышка боли, едва не упал. Големы планомерно загоняют меня в коробочку, перекрывая своими телами и молотами возможные пути отступления. Замечаю небольшой проход, ведущий из этого зала в глубину подземелий, и он словно шепчет - 'беги скорее сюда, великаны за тобой не пролезут', однако это очень похоже на ловушку. Кто его знает, что прячется там, и оставлять врагов за спиной как-то неправильно. Весь опыт прежней игры недвусмысленно говорит - так лучше никогда не поступать. Идею ударить по големам 'разрушением материи', я отбросил: даже потеряв девяносто процентов прочности, они не станут менее опасны, их вообще можно повредить только сильными ударами в ключевые точки уязвимости. Если успеешь, конечно. А мне ещё стоит поберечь ману. Прыжок, уворот - 'ух...' - громадный молот разминулся в каком-то сантиметре от моей головы. Складывалось впечатление - големы решили поиграть в крикет со мной в качестве мячика. Ещё одно 'развоплощение' в каменного великана, подобравшегося вплотную, есть три секунды, чтобы проскочить у него между ногами. Краем глаза замечаю, что дюжина духов под потолком всегда строго висит над моей головой. Не иначе как подают команды тем, кто управляет големами. Кидаю ещё одно 'развоплощение' уже в них - яркая вспышка, один готов. И тут каменные великаны за меня взялись всерьёз. Рывок, уворот, 'развоплощение' в наблюдателей, ещё рывок, остановка, щит маны удержал сокрушительный удар, от которого я гарантированно не успевал увернуться, ещё один наблюдатель исчез в яркой вспышке. Перекат по земле с нырком в ноги голему - его молот сильно ударяет его же самого по ногам, ломая их. Грохот падающего тяжеленного тела, управляющий дух выскакивает из его головы, чтобы сразу же получить едва откатившееся 'развоплощение'. 'Плясать' против троих, четвёртый голем остался охранять вход в зал, стало значительно легче. Теперь они уже не могли зажимать меня со всех сторон. Попробовал ударить бумерангом одного из них - бесполезно. Зато отстрелил всех духов-наблюдателей, ещё больше убавив каменным великанам проворности. Они всё также прекрасно чувствовали моё присутствие в пространстве, но уже не так уверенно махали своими молотами. Вертясь как волчок, между тремя противниками, добился дружеского удара одного голема в другого. Крепкого такого удара, отчего пострадавший свалился на пол и выбитый из него дух мгновенно попал под убойное заклинание. Страж входа теперь не остался безучастным, решительно вступив в драку, но мой хитрый проскок у него между ног привёл к тому, что ему крепко 'прилетело' от коллег, чем я своевременно воспользовался, добив выскочившего на

мгновенье духа. Бах... - стоило на мгновение замешкаться, и я уже лечу, отмечая фатальную потерю здоровья. Мгновенный каст 'исцеления' на себя, крепкий удар об стену, снова почти выбивший из меня жизнь, резкий отскок в сторону, уходя от стремительной атаки резвого голема. Тот не смог погасить инерцию, после бесполезного взмаха молота, и крепко впечатался в стену там же где и я парой секунд ранее. 'Минус один', - злорадно высказался вслух, сшибая заклинанием выбитого из каменного тела духа. Оставшийся в единственном числе голем в последний и решительный бой не кинулся, теперь постаравшись не пропустить меня к проходу в глубину подземелья. Вот с ним пришлось 'танцевать' уже по всем правилам. Удар топором в сочленение ноги, ещё один удар, увернуться от ответной 'любезности', третий раз стукая в одно и то же место. Повторить действие ещё пару раз - есть! Каменная нога со скрежетом подламывается, голем падает набок, а я добиваю заклинанием того, кто им управлял. 'Фух, справился, теперь можно и передохнуть', - негромко выдыхаю сквозь сжатые зубы, присаживаясь прямо на поверженного противника. Рассыпаться каменным крошевом тот пока не спешил, показывая наличие в себе приличного запаса магической силы.

Тяжелый вышел бой, опять еле удалось победить, отделавшись лёгким испугом. Или не совсем лёгким... в паре моментов мог бы погибнуть, несмотря на всю десятикратную стойкость к физическим повреждениям. Против этих каменных махин с поистине невероятной силой ударов она что есть, что её нет - всё равно забьют. Запасы маны просели на одну десятую. Далеко не каждое 'развоплощение' попадало в цель, а ещё приходилось лечиться. И это ведь только первый зал. Страшно подумать, что ждёт впереди. Зато порадовали трофеи: с каждого поверженного каменного великана досталось по сотне золотых монет и ещё

-> 'Чёрное Сердце Голема'. Класс: 'уникальное'. Вес: 2,8 кг. Прочность: неразрушимое. Материал: демонит. Эффект ускорения порождений земной стихии 25000%. Эффективная стойкость порождений земной стихии +1000%

Стоило мне извлечь сердце, как големы окончательно рассыпались. Вот и разгадка небывалой шустрости встретившихся мне каменных созданий. Собственно, главной ценностью этого трофея являлся именно материал. Если адамант - 'металл богов' сверкает как начищенное серебро, то демонит, обладающий такой же непревзойдённой прочностью, черен как сажа, отчего и

получил своё название. Из него обычно делают оружие и самые ответственные части брони высших классов. Обрабатывать его сложно и во всём игровом мире найдётся не более полудюжины способных мастеров. Добывать его тоже непросто. Руды, из которой он может извлекаться, не существует в принципе, только вот такие выпадающие из поверженных монстров трофеи как сейчас. Кланы непременно выкупят эти сердца на аукционе за большие деньги, ибо любые изделия из демонита в игре - это показатель самого высокого статуса. С духов же никаких трофеев изначально не обещалось - исключительно опыт.

Поиск кладов в зале порадовал парой находок. В одном тайнике обнаружился

-> 'Шлем Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,58 кг. Прочность: неразрушимое. Защита: голова. Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего. Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х. Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'ослепление', 'оглушение'. Особенности: ослабление остроты слуха 30%, при закрытом забрале ослабление зрительного восприятия 75%. Требуется сила: 60, подвижность: 40. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Судя по матовому чёрному цвету, исключительно малой массе и неразрушимости шлем выполнен из того же демонита. Уже интересно. Идеальная обработка материала и полное отсутствие каких-либо украшательств, всё строго утилитарно. Новый совершенно неизвестный сет, даже близких аналогов не могу припомнить ни по названию, ни по внешнему виду. Защитные характеристики просто замечательные, особенно 'стихийное рассеивание', вдвое срезающее любой входящий стихийный урон на голову, если бы не 'особенности'. Впрочем, для закрытого рыцарского шлема подобное является нормой, по крайней мере, вне боевых столкновений можно открывать забрало. Требования к 'силе' и 'подвижности' владельца тоже исключительно высоки. Сто пунктов базовых характеристик требований в сумме - это много. По сути лишь к восьмидесятому уровню у игроков-силовиков столько набегает, да и то не всегда - им ещё в 'жизнь' хорошо вкладываться приходится.

Другой тайник выдал второй предмет сетового комплекта из того же материала и с аналогичными характеристиками

стойкости:

-> 'Кираса с латной юбкой Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 2,7 кг. Прочность: неразрушимое. Защита: торс и шея. Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего. Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х. Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'контузия'. Особенности: снижение подвижности 25%. Требуется сила: 60, подвижность: 40. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Два и семь кило, а не двадцать семь? Мои глаза действительно видят запятую именно там? И это полная рыцарская кираса? Что-то не верится, хотя строки описания прямо говорят что - да. Немного поразмышляв, облачился в найденную броню. Просто так её подкладывать не станут. К сожалению, пропала часть усиления полного комплекта 'Мастера-Охотника', но переживать по этому поводу стало некогда: из дальнего прохода в зал стали влетать приведения одно за другим. В отличие от духов на них эффективно действовала активная невидимость, и они лишь примерно угадывали моё текущее местоположение. Приведения решили вопрос обнаружения невидимки путём хаотических метаний из стороны в сторону около самой земли. Приступил к отстрелу, применяя 'развоплощение' каждые пять секунд, однако призрачные создания умудрялись задевать меня, каждый раз снимая по тридцать единиц здоровья духовным уроном, от чего не имелось какой-либо защиты. Более того, едва одно приведение касалось меня - к нему на помощь со всех сторон сразу же спешили и все остальные. Едва успев вовремя исцелиться после такой атаки, применил новую тактику: постоянно перемещаясь по залу бил только тех приведений, которые проносились близко и имели шанс зацепить. Пляски с постоянно прибывающими неупокоенными продлились пару часов, изрядно утомив и ополовинив запас маны. Не желая повторения подобной атаки, решительно направился дальше.

Подземный лабиринт, куда я попал, буквально кишел управляемыми духами химерами. Смесь крота и крокодила, ходящая на задних лапах - примерно так их можно кратко описать. Серый короткий мех, толстые жилистые лапы с

мощными кривыми когтями, вытянутая зубастая пасть, длинный массивный хвост с внушительным костяным набалдашником на конце. Твари не имели глаз, но прекрасно ориентировались на слух и чувствовали колебания почвы. Поодиночке тоже не выскакивали, преимущественно тройками, один раз пришлось драпать сразу от дюжины, растягивая погоню в линию по длинному коридору и стараясь выбить их по одной. Увы, не удалось. Сидевшие в зверях духи чётко координировали их совместные действия. Химеры грамотно зажимали меня, одна при первой возможности осуществляла захват и удержание своими сильными лапами, а другие в это время били хвостами или драли когтями. Прямо как хорошо сыгранная боевая группа с грамотным разделением труда. Тут-то я и оценил по достоинству чёрную броню, благо химеры преимущественно били в верхнюю часть туловища и очень редко атаковали в ноги. Оказываясь в захватах когтистых лап, удавалось спокойно орудовать бумерангом, не обращая внимания на пропущенные удары, с пары ударов убивая утробно рычащих монстров, и добивая заклинанием покидавших поверженные тела духов. За последнее время я неплохо пристрелялся и промахов уже не случалось. Ещё пара часов беспрерывного боя и лабиринт полностью зачищен. Лезть вперёд во второй большой зал, сейчас казавшийся пустым, я долго не решался. Обобрав трупы химер, заработав десять тысяч серебряных монет, кучу шкур, ценных потрохов для алхимии, когтей и клыков, старательно выискивал тайники. Причём совсем не напрасно:

-> 'Полные наручи Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,66 кг. Прочность: неразрушимое. Защита: плечи и руки за исключением кистей. Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего. Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х. Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'отсушение руки'. Особенности: снижение ловкости 10%. Требуется сила: 60, подвижность: 40. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Судя по сделанным находкам, в этом подземелье удастся собрать полный комплект, как щедро со стороны разработчиков. Вот и ещё один подсвеченный контур тайника, а в нём явное подтверждение догадки.

-> 'Перчатки Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,28 кг. Прочность: неразрушимое. Удар кулаком: 2*сила удара (физический дробящий). Защита: кисти рук. Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего. Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х. Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'выбить оружие'. Требуется сила: 60, подвижность: 40. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Перчатки оказались без 'особенностей', но и не давали каких-либо положительных свойств, кроме хорошей защиты и небольшого добавочного множителя к удару кулаком. Как не хочется, но пора идти дальше. Очередной зал - очередной экзамен.

'Сколько же вас тут!' - негромко выругался вслух, привлекая внимание приведений, после чего рывком перемещаюсь в другое место. Назад летит 'развоплощение', вспышка - одним меньше. Снова беготня и планомерное уничтожение бестелесных врагов по уже хорошо отработанной схеме. И только опасение за то, что маны на всех может банально не хватить, постоянно держало в напряжении, заставляя тщательнее выбирать цели и не допускать промахов. Хорошо хоть кроме призраков здесь никого нет. На второй зал ушло немногим более полутора часов. Запас маны чуть меньше четверти от максимума и неизвестно чего ждать дальше. Но ещё одного такого зала мне точно не зачистить. Пробовал бить приведений своим бумерангом или тыкать охотничьим ножом - бесполезно. Ради проверки запустил в скопление 'огненный шар' - ноль эффекта. Тот просто пролетел сквозь них, взорвавшись от удара об стену. А главное - я вообще не мог понять, как это подземелье должны проходить обычные игроки, пусть и большой командой. Не могло же оно рассчитываться исключительно на мага с большим запасом маны в накопителях и специальным заклинанием против бестелесных сущностей в одном комплекте. 'Военная хитрость' до максимума так и не доросла. Она вообще не прибавила ни единого пункта, наглядно показывая, что с самого начала прохождения я действую вообще неверно. Странно.

Вскрытые тайники ожидаемо одарили очередными вещами рыцарского сета:

-> 'Поножи Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 1 кг.

Прочность: неразрушимое. Защита: ноги за исключением голени и стопы. Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего. Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х. Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'подсечка'. Особенности: снижение подвижности 5%, ловкости 10%. Требуется сила: 60, подвижность: 40. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

И

-> 'Латные сапоги Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,58 кг. Прочность: неразрушимое. Удар ногой: 3*сила удара (физический дробящий). Защита: голень и стопа. Стойкость к урону оружия: 70 рубящего, 55 дробящего, полное игнорирование колющего и режущего. Стихийная стойкость (общая): 20, рассеивание 2х. Полностью блокируется входящие эффекты сопутствующие пропущенным ударам: 'подбить ногу'. Особенности: увеличение заметности при ходьбе по твёрдой поверхности 60%. Требуется сила: 60, подвижность: 40. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

До полного комплекта ещё явно оставался пояс-перевязь для экипировки оружия и медальон-амулет. Оружие в полные сеты брони обычно не входит, хотя изредка встречаются исключения - так называемые 'именные наборы'. То есть сеты от одного великого мастера или имени какого-то выдающегося героя прошлого.

Рывок в следующий, и, как оказалось - последний зал подземелья преподнёс огромный сюрприз - он оказался пустым. Это если не считать двух десятков приведений, с которыми я быстро расправился. Посредине зала сверкала какая-то защитная сфера, а за ней небольшой постамент с лежащим на нём странным полупрозрачным луком и черным медальоном на цепочке. Не представляя, что дальше делать, сделал шаг сквозь прозрачный барьер. В зал сразу же полноводной рекой потекли сотни призраков, но они не смогли прорваться за сверкающую границу, бессильно ударяясь об неё. Моё же 'развоплощение' легко выбивало их одного за другим, пока полностью не иссяк запас маны. До выхода на поверхность магия закончилась, в отличие от поредевших, но ещё достаточно многочисленных неупокоенных, жаждущих непременно добраться до меня. Вот

только барьер их не пропускает, а я стою под ним и откровенно туплю. Кто мешал взять в руки лежавшие тут предметы и взглянуть на них?

-> 'Медальон-амулет Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес: 0,008 кг. Прочность: неразрушимое. Духовная стойкость: 50. Полностью блокируются наложенные ослабления и сопутствующие эффекты магических заклинаний ранга ниже первого, ослабления и сопутствующие эффекты заклинаний первого ранга ослабляются на 50% с дополнительным понижением их класса. Для получения позитивных эффектов требуется одновременная экипировка не менее 5 предметов сета. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Замечательный амулет. Особенно в этом подземелье. Если успел, как я, к его обретению собрать достаточное количество предметов, ага, иначе толку не будет. Теперь касания приведений мне не страшны. А тут и оружие против них специально положили, правда, снова с исключительно высокими требованиями к пользователю:

-> 'Призрачный лук'. Класс: 'уникальное'. Вес: 0,2 кг. Прочность: неразрушимое. Урон бестелесным сущностям: 200, стрел не требуется. Урон: 10*сила натяжения (физический колющий) при применении обычных стрел. Предельная дальность стрельбы - 350 метров. Требуется сила: 10, подвижность: 20, ловкость: 65, восприятие: 55.

Стоило взять лук в руки и оттянуть тетиву, как проявлялась призрачная стрела. Отправив её в скопление призраков, обрадовался сразу трём ярким вспышкам и системному сообщению:

Поздравляем, вами открыт талант 'Стрелковое оружие' (Луки, арбалеты, и т.п.)! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа оружия. Текущее значение 1%.

Пока я отстреливал неупокоенных, которые всё прибывали и прибывали, талант прокачался до максимального значения, ибо я не забывал его вовремя продлевать:

Стрелковое оружие. Эффективность использования данного

типа оружия 100%.

Критические выстрелы здесь не учитываются. Со стрелковым оружием многое зависит от меткости самого стрелка и от используемых им стрел. Все дополнительные эффекты именно на них и завязаны.

С луком истребление приведений приобрело по-настоящему промышленный масштаб, но их уровень оказался всего лишь двадцатым. Складывалось впечатление - они здесь по сценарию должны меня ненадолго задержать и дать прокачать талант владения оружием. Через полчаса появилось долгожданное сообщение о завершении миссии:

Поздравляем, вы благополучно зачистили локацию 'Обитель Неупокоенных'. Учреждённая награда за успешное прохождение: +50 пунктов силы всем участникам рейда.

Сила +50, всего 200.

Внимание! Ваша базовая характеристика 'сила' достигла предела, 10 избыточных пунктов преобразуются в 10 очков нераспределённых характеристик.

И только сейчас я понял принципиальную ошибочность своей тактики прохождения этого подземелья. По замыслу разработчиков рейдовая группа в первом зале, не вступая в бой, прорывалась вперёд. Как это ни странно - именно он являлся финальным 'Залом Главного Босса'. Те пять големов выносились в последнюю очередь, уже на обратном пути. Вначале же группе требовалось как можно скорее проскочить в узкий проход, благо тот оставался открытым, и пробиваться дальше через лабиринт. Кстати, его тоже можно пробежать, если не выманивать химер скопом из сторонних проходов. Особой проворностью те не отличались. Но и их уничтожение для слаженной рейдовой группы вполне рядовая задача, хотя провозиться пришлось бы немало. Приведений там я не встретил, а выбитые духи абсолютно безвредны, хотя могли бы попытаться воздействовать на мозги. Это против моей ментальной стойкости им нечего было противопоставить, а другие запросто получили бы множество дополнительных 'приятных' ощущений. Добравшись до последнего зала, все прятались под защитным куполом, и кто-то получал эффективное против бесплотных местных обитателей оружие. Условие - группа должна прорваться в последний зал целиком или хотя бы в большинстве, ибо воспользоваться 'призрачным луком' и комплектом брони Чёрного Рыцаря один игрок не мог: слишком уж разные у них требования к

пользователю. Дальше рутинная ничем особенным не выделяющаяся зачистка, прямо скажу - весьма средненького по сложности данжа. Главное сообразить вначале и не тупить дальше, как это делал я и все прочие, кто до меня пытался его проходить. С другой стороны - именно на этом и стоилась ловушка: сломать привычные стереотипы прохождения подземелий весьма непросто. И можно смело утверждать - испытание провалено, хоть об этом никто кроме меня не узнает. Однако урок тоже получен. Осталось обыскать зал и двигать к выходу. Тайник обнаружился прямо под постаментом в сверкающей защитной сфере.

-> 'Ремень и оружейная перевязь Чёрного Рыцаря'. Класс: 'легендарное'. Вес 0,2 кг. Прочность: неразрушимое. Выносливость +50%. 1 слот для экипировки длинномерного оружия, 2 слота для экипировки короткого оружия. 1 слот для походного крепления щита на спине. 8 карманов под слоты быстрого доступа (универсальные) на 1 ячейку. При наличии у владельца других экипированных предметов из сета 'Чёрный рыцарь' полезные качества каждого увеличиваются на 10% за каждый дополнительный предмет.

Более ничего в тщательно исследованном подземелье найти не удалось. И вообще оно оказалось весьма богатым на трофеи и находки. Пять сотен золотых с големов - это реально много. Да и опыта набежало чуть больше пятидесяти тысяч за счёт многочисленности истреблённых приведений. Скармливаю всё 'Кольцу Величия Духа', поднимая его до восемьдесят пятого уровня. Скинув рыцарский комплект брони в своё безразмерное хранилище, вернул одежду Мастера-Охотника, в ней гораздо комфортнее. Латы хороши лишь в бою, потому даже играя паладином, всегда предпочитал переодеваться в мирной обстановке. По пути задумал чуть позже сделать своими руками чёрный меч и щит, дабы получить полностью завершенный совершенно неповторимый образ Чёрного Рыцаря. Благо все необходимые материалы для этого есть, и мне хорошо известно, как обойтись без кузницы.

На поверхности меня встретил Хранитель, причём стоя на ногах, что казалось поистине удивительным.

- А я уже и не ожидал твоего возвращения, - немного взволнованно заявил он. - Как услышал звуки боя из пещеры сразу после твоего ухода, понял - всё, нет больше нашего Героя!

- Как видишь, ошибаться иногда приятно, - подарил ему свою

довольную улыбку.

- Готовить ужин будешь? - неожиданно спросил он о гораздо более насущном.

Ага, переживал он тут о моей бесславной гибели - жди! Вот остаться без ужина - это действительно трагедия. И вправду, солнце уже склонилась к пикам гор в западной стороне, можно и подкрепиться для порядка.

В этот раз суп готовить не захотелось, сделал рагу из овощей. Тоже вкусно получилось, а Хранитель смотрел в мою сторону с плохо скрываемой завистью, видимо талант кулинарии ему оказался недоступен. Да и с продуктами здесь плохо, впрочем, у меня приличный запас, на пару месяцев робинзонады должно точно хватить.

Перекусив, залез в книгу с ремесленной магией. Про обработку демонита в ней ничего не нашлось, даже упоминаний, но вероятность перенесения на него технологии работы с адамантом весьма велика. По крайней мере, стоит попробовать. Собственно, после получения рыцарского комплекта брони во мне сильно взыграло чувство утраченного. Паладины ведь тоже почти рыцари в плане вооружения и оснащения, хотя и не рыцари по классу. Реальный же рыцарский класс являлся 'эпическим', и получить его удавалось считанным единицам: слишком длинна и трудна дорога того, кто хочет его обрести. Нет, ничего сверхъестественного совершать не придётся, просто требуется сначала прокачать много репутации, чтобы добраться до какого-либо короля и получить у него дозволение рыцарского посвящения. Это не так сложно, если сказать честно. Долго и муторно - да, но за пару лет игры запросто выполняется без особого напряжения параллельно с другими делами. Вот выдержать экзамен, продержавшись полчаса против настоящего рыцаря, уже мало кому удаётся, а попытка даётся только одна. Зато сколько в случае успеха почёта и уважения: 'Рыцарь - это звучит гордо!' - примерно так пишут на форумах по игре. Ну да, рыцарская классовая особенность - 'ореол славы' сразу в сто пунктов. Как факт и без всяких прочих заслуг. Девушки сами на шее так и виснут, предлагая заглянуть к ним на огонёк ближе к вечеру. Это, конечно, шутка, но лишь наполовину. Другие 'классы силы' нередко стараются походить на рыцарей и ближе всего к ним именно паладины. Разве только у них нет соответствующих 'эпическому' классу приёмов и активных умений, зато есть другие. Порой ничуть не хуже.

Итак, с чего начинается выбор рыцарского щита? В первую очередь требуется выяснить, где и как он будет применяться. Если

планируется штурм замков или строевой бой, то щит нужен большой и массивный, ибо приходится прикрыться им от густо летящих стрел, тяжелых камней, дротиков, сильных тычков копий, а также боевых заклинаний. Но с таким щитом особо не побегаешь, и в дуэльном поединке он скорее помешает, чем окажет действенную помощь. Для дуэлей лучший щит имеет относительно небольшой размер и средний вес, иногда вообще лёгкий, дабы иметь хорошую подвижность. На него обычно принимаются выпады вражеского оружия, им можно парировать даже сильнейшие удары тяжелых молотов и топоров, ибо сила принятого удара просто отводится щитом в сторону. Парирование ударов противника своим оружием далеко не самая правильная тактика: во-первых, оружие теряет прочность и заточку, а во-вторых, оно оказывается связанным и не позволяет быстро контратаковать противника. Потому-то средние и малые щиты относятся к активной защите и имеют дополнительные атакующие характеристики. Им ведь тоже можно крепко приложить зазевавшегося противника. Если рассматривать мою ситуацию бойца-одиночки, то щит мне нужен средний по размеру, а по весу ближе к малому. Именно таким я владел в совсем недавнем прошлом и хорошо помню все его особенности, учитывая, что его сделали специально под мою руку клановые кузнецы. Несколько раз обращался к ним за переделкой и устранением выявленных недостатков, после проверки на учебной площадке, потому прекрасно помню все нюансы вплоть до мелочей. Осталось лишь попытаться повторить их своими силами.

Для работы с адамантом, а, следовательно, и с демонитом, пригодна исключительно магия, ибо обычным огнём его не расплавить и даже не размягчить. Адамант становятся пластичным только при одновременном воздействии стихии огня, света и большом вливании чистой жизни. В кои веки без сильного целителя в кузнице не обойтись. Для чёрного демонита, по логике вещей, наверняка свет не подойдёт - нужна тьма. И у меня есть одно подходящее заклинание, которое стоит предварительно прокачать, иначе его мощности может и не хватить для получения нужного эффекта.

Стрела Тьмы. Ранг 1. Стихия: тьма. При попадании цель получает урон: 2*0,01 родства со стихией тьмы*0,1 сила духа*вложенная мана. Сопутствующий эффект воздействия: в случае потери целью более 50% здоровья с одного удара возникает ослабление 'Духовное бессилие' длительностью 3 часа. Предел вливания маны: нет. Длительность вызова: мгновенно. Откат: нет. Затраты маны на каст: 50. Дистанция воздействия:

неограниченно в пределах дальности 'восприятия'. Скорость полёта стрелы 100 м/с. Количество единовременных целей: 1.

Так, предварительная подготовка закончена, пора приступать к делу. Достаю первое попавшееся 'сердце голема' и пытаюсь направить в него поток магии сразу от трёх заклинаний. Нулевой эффект. Магия просто бессильно обтекает его и быстро рассеивается в пространстве без всякой пользы. Добавление мощи ничего не изменило. Ни чистый 'огонь', ни рафинированная 'тьма', ни тем паче 'жизнь' ничего не могли поделать с этим непонятным куском чёрного металла, он даже нагреваться не спешил. Известные мне принципы обработки адамантового сырья здесь не помогали. 'Вот где твоя излишняя самонадеянность, сейчас возьму да сделаю!' - ехидно попенял мне внутренний голос. Но отступаться от начатого ужасно не хотелось. Прекратив растрачивать впустую ману, попробовал лучше исследовать этот неподатливый кусок, внешне очень похожий на человеческое сердце. Даже выступающие прожилки кровеносных сосудов кое-где заметны на внешней стороне. Никаких отверстий и трещин, обрезанных вен и артерий, монолитная гладкая поверхность. 'Чувство материала' явственно говорило об его исключительности, да и только. В этот момент я вспомнил об убранном в инвентарь 'кольце гениального кузнеца' с заметно просевшей от демонского удара 'разрушения неживой материи' прочностью. Терять такой исключительный предмет категорически не хотелось, а починить его мне не по силам. Вот и спрятал в загашник до поры до времени. Теперь же пора снова вернуть его на свой палец и попробовать ещё разок внимательно изучить 'сердце голема'. Так, какие-то изменения есть, но не хватает сосредоточенности. Постепенно погружаясь в ощущения всё глубже и глубже, я, наконец, сумел проникнуть вглубь куска чёрного металла, поразившись его сложнейшему внутреннему устройству. Это 'сердце' действительно было выращено с помощью магии как настоящее живое сердце. Или же с помощью магии чьё-то живое сердце превратили в металл, что кажется более вероятным. Оно способно прокачивать через себя невидимые глазу потоки силы земляной стихии, словно настоящее сердце кровь. Вот и получена разгадка его невероятных характеристик. Но мне эта выдающаяся магическая конструкция совершенно ни к чему, требуется превратить её во что-то более примитивное. И как это сделать уже почти понятно. Обратившись к хорошо ощущаемому духу металла, я мысленно передал ему своё желание, с некоторым изумлением приняв от него согласие. Духу хотелось приносить пользу, а не лежать вечность мёртвым грузом, сохраняя

исключительное совершенство текущего материального воплощения. Как я теперь понял, свойство неразрушимости обеспечивает именно дух материала, а не что-то иное. И только договорившись с ним с помощью прямого общения, как сейчас или через сложные ритуалы, можно менять физические формы неразрушимых предметов. Дух подсказал мне, что ему нужно для начала физической трансформации. Я был изначально прав, предполагая тройное стихийное воздействие, просто требовалось понять, кто станет его конечным адресатом. Теперь процесс пойдёт как нужно.

Долго же у меня ничего не выходило сделать с 'сердцем голема'. Оно уже не сопротивлялось и активно поглощало магию, но оставалось исключительно прочным ровно до тех пор, пока у меня не образовалось родство с тьмой от частого использования стихийного заклинания.

Вами обретено родство со стихией тьма 1/10 (справка) Теперь вы способны лучше чувствовать проявления тьмы. Любые ваши действия со стихией тьмы стали эффективнее. Текущее значение 1%.

Родство со стихией тьма +9, всего 10.

Поздравляем, вами открыт талант 'работа с металлом'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа материала для создания из него новых и ремонта потрёпанных изделий. Текущее значение 1%.

'Работа с металлом' - весьма ценный производственный талант из-за своей универсальности. Именно от него во многом зависят получаемые характеристики и главное - прочность готовых изделий. Полностью раскрывать исходный потенциал какого-либо металла удаётся только после максимальной прокачки этого таланта. Кузнецы стараются всеми силами поднимать его, как и своё профессиональное 'кузнечное дело', которое определяет успешность повторения имеющихся рецептов, открывает вероятность создания новых, увеличивает скорость работы и частично уменьшает затраты материалов. Но мне сейчас можно обойтись и без всего этого, непосредственно контактируя с духом металла.

Процесс размягчения демонита наконец-то пошел, но очень вяло, тьмы ему требовалось куда больше, чем я мог выдавать, не расплёскивая её в окружающее пространство за счёт одной лишь прибавки расхода маны.

Родство со стихией тьма +40, всего 50.

Работа с металлом 10/10. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Теперь немного размягчившийся металл стал принимать в себя 'жизнь', становясь пластичным как увлажнённая глина. Несмотря на сильный нагрев, я мог лепить его голыми руками, 'стихийная стойкость' это прекрасно позволяла. Однако приходилось поддерживать постоянное воздействие огнём и тьмой, а также вливание 'жизни', иначе металл резко твердел, его дух при этом выражал мне своё недовольство моими неумелыми действиями. Несколько раз я терял концентрацию, и процесс приходилось начинать сначала, но позже всё-таки сработало 'творческое безумство', взявшее мои действия под свой контроль. Дух металла подло присоединился к нему, заставляя делать именно то, что ему самому хотелось. Сознание с ужасом отметило, как мои руки опускают почти готовый щит в ручей, зачёрпывая им песок со дна, как вокруг него образуется большой пузырь пара не желающий подниматься к поверхности, взгляд притягивает выскочившее системное сообщение:

Вами обретено родство со стихией земля 1/10 (справка) Теперь вы способны лучше чувствовать землю и её колебания. Любые ваши действия со стихией земли стали эффективнее. Текущее значение 1%.

Родство со стихией земля +9, всего 10.

Щит снова на поверхности, подчиняясь внутреннему чутью, автоматически достаю дополнительные инструменты, рог демона, полосы кожи и делаю из них удобные крепления под руку, окончательно выныривая из созидательного транса, когда изделие приобрело завершенную форму.

Работа с металлом 20/20. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Работа с костью 40/40. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Совмещение материалов 40/40. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Вот интересно, чем вызван такой быстрый рост талантов? Явной опасности вроде как нет, критической ситуации тоже. Тем не менее эффект налицо. Возможно, это как-то связано со сложностью работы или с редкостью обрабатываемого материала, а может, я просто чего-то не понимаю. Ладно, результат получен,

надо бы его проверить 'распознаванием', как можно скорее удовлетворив своё любопытство.

-> 'Стихийный Рыцарский Щит'. Класс: 'уникальное'. Вес: 3 кг. Прочность: неразрушимое. Урон: 3*сила удара (физический дробящий). Ослабление физических атак 10х. Стихийное рассеивание: 10х. Особенности: снижение подвижности 5%, ловкости 10%.Требуется сила: 70, подвижность: 50, ловкость: 30.

Действительно получился уникальный по характеристикам ослабления ударов и рассеивания заклинаний щит. Выше просто не встречается - предел возможного. Стоит отдельно отблагодарить духа металла за помощь, но он и сам остался доволен новым материальным воплощением, пожелав мне чаще использовать его по прямому назначению. Особенности вышли весьма небольшими, в отличие от требований. Вес, кстати, немного увеличился от исходного в процессе изготовления, очевидно дух вобрал в себя невидимые частицы стихий. И по ощущениям в руке новый щит действительно близок к моему старому, лишь немного легче за счёт использования лучшего материала.

Закончил проверку изделия уже в наступившей ночной темноте. Хранитель опять с большим любопытством наблюдал за моей работой, не удержавшись от едкого комментария:

- Погляжу, ты у нас, оказывается, на все руки мастер. Странные конфеты варишь, снаряжение из самых редких материалов умудряешься изготовлять прямо в походных условиях. Чудеса, да и только! Но почему-то мне не верится, что тебе удастся хорошо владеть этим щитом, - ехидно заявил он в конце.

- Хочешь сказать - зря старался? - подивился его беспочвенному скепсису.

- Если вырвешься отсюда, сумеешь продать или обменять на что-либо более ценное. Ты же, как я заметил, хорошо магией владеешь, по силам ли тебе тяжелое оружие и настоящий доспех? - ему явно не удалось меня реально определить, и он пребывал во власти расхожей иллюзии о физической слабости магов.

- Хочешь проверить мои силы в поединке на честном оружии? - с явным вызовом в голосе спросил его.

- Лучше даже не пытайся бросать вызов - проиграешь, - самодовольно заявил он.

- А если не проиграю или наоборот? - я продолжил его подзуживать.

- Если просто продержишься против меня целый час, то

получишь исключительную награду, - Хранителю явно понравилась моя настойчивость. - Но только не сейчас - ночь не лучшее время для честного поединка.

С этими словами таинственный незнакомец отправился под скалу отдыхать от своего вечного отдыха в этом закрытом краю. Мне тоже захотелось спать, потому подобрав площадку поровнее, свернулся клубочком и быстро отключился.

Восьмая глава.

Вы благополучно провели ночь. Все ваши заслуги и достижения предыдущего дня окончательно зафиксированы.

Формат пожелания игрокам доброго утра со стороны системы остался неизменным. Проснулся я на самом рассвете, по горной долине стелился белёсый туман, чувствовалась лёгкая приятная прохлада.

- Готов ли ты ответить за свои вчерашние слова? - Хранитель отчего-то пребывал далеко не в самом благостном настроении и явно хотел поднять его за мой счёт.

- Всему своё время, - своим ответом я ещё больше усугубил его хмурый вид. - Сначала по плану завтрак, изготовление подходящего меча, и только после проверка его остроты на твоей шкуре, - злорадства мне тоже не занимать.

- Неужели ты и в мечах что-то соображаешь? - хозяин этих мест всё ещё не хотел верить в мои силы и таланты, даже получив вчера наглядное подтверждение.

- Скоро узнаешь, - заговорщицки подмигнул ему, доставая котелки и приступая к приготовлению завтрака.

Жареная картошка, что может быть проще. Но тут многое зависит, как её приготовить и на чём. Смесь жиров, дабы получилась идеальная температура жарки, специи, приправы. А в результате получается или непонятная бурда, которую можно съесть разве лишь по приговору суда или же совсем иное, запах чего заставляет поменять настроение даже хмурым Хранителям.

- Я терпеливо подожду, пока ты сделаешь себе желанный меч, - заявил он после совместной трапезы. - Но только после не жди от меня скидки на свою неопытность в бою.

'Неопытность...' - про себя злорадно хмыкнул я, - 'знал бы ты, сколько лет мне довелось мечом помахать, держа прорывы монстров или отбивая атаки отрядов конкурентов'. Естественно, специфических приёмов и особых классовых талантов сейчас нет, но и без них на голой технике можно многое вытянуть.

Выбор формы и типа меча мной уже давно состоялся. По идее у опытного бойца в запасе должно иметься разное оружие для всяких ситуаций. К примеру, в плотной схватке или в густом лесу удобен короткий клинок, длинным-то особо не размахнёшься. Для дуэлей на открытом пространстве и для бойцов-одиночек в паре со щитом гораздо лучше подойдёт средний меч, сантиметров семьдесят - восемьдесят, длинный, с рабочей частью более метра, тоже имеет свои преимущества, но плохо сочетается со щитом - им гораздо удобнее действовать, имея две рабочие руки. Именно потому как основное оружие у большинства бойцов-мечников в игре идут средние по длине одноручные клинки различной формы, как наиболее универсальные. Примерно такой я сейчас и попытаюсь сделать.

Выкладываю всё необходимое, сверяясь со своими ощущениями. Инструменты, самый тёплый рог демона из своей коллекции, самое горячее 'сердце голема', стопроцентный 'кристалл духа', флягу с 'Концентрированной Живой водой'. Форма и достаточно сложная внутренняя конструкция будущего изделия уже давно висят перед мысленным взором. И вот он первый затык на ровном месте - дух металла выбранного сердца категорически не желает сотрудничать. Мол - 'унизительно менять и так идеальную форму его нынешнего воплощения', и всё тут. Угрозы навсегда забросить его в дальний загашник или продать тем, кто умеет проводить подчиняющие волю глупых духов жестокие ритуалы ничего не дали. Уже было подумал выбрать другое сердце, чей дух окажется куда сговорчивее, но тут в голову пришла шальная идея. Исследовав 'чувством металла' сильно пострадавшее 'кольцо кузнеца' не снимая его со своего пальца, сразу же обнаружил в нём множество мельчайших трещин. Глазом их не заметить, а вот особым чувством - легко. Своего духа в кольце явно нет и зарастить трещины мне нечем, но ведь можно попросить некоего строптивца оказать посильную помощь, вдруг он согласится. И вправду, духа сильно заинтересовала возможность отпочковать от себя живую частицу, дав ей исключительно достойное воплощение. Но исходный металл перстня не позволял ей надёжно закрепиться, требовалось передать ему ещё и небольшую частицу от 'сердца голема'. Тут дух ненадолго задумался и всё же согласился. Наверное, давно желал оставить потомство. Точечный магический нагрев, чёрная крупица отделяется от большого куска и перетекает на тёмно-фиолетовое кольцо, быстро впитываясь в него. По кольцу побежали и застыли чёрные волны, оно резко нагрелось, а затем мгновенно охладилось до образования ледяной корки. И всё это на моём пальце. Какие 'приятные' ощущения, м-да. Заметив

окончание процесса изменений с замиранием сердца запустил 'распознавание':

-> 'Кольцо гениального мастера-кузнеца (модернизированное)'. Украсть, потерять невозможно, при смерти всегда остаётся с владельцем на месте возрождения, допускается исключительно добровольная передача. Класс: 'высокопрофессиональное'. Вес 0,006 кг. Прочность: неразрушимое. Кузнечное дело 100. Обработка металлов 100. Чувство металла 100. Дух металла 100. Профессиональная уверенность 100. Огнестойкость 95.

Неожиданно! Боялся наоборот испортить столь ценный предмет своими дилетантскими действиями. Не иначе как отпочковавшаяся частица духа постаралась, радуясь новому материальному воплощению. 'Кузнечное дело' стало чётким параметром, а не процентным усилением имеющегося у владельца таланта. Добавилась незнакомая 'профессиональная уверенность' и хорошо повысилась огнестойкость. И да - возник вполне ожидаемый эффект неразрушимости. Никакой дополнительной награды от системы, и действительно, мои личные заслуги тут относительно невелики. Сумел разобраться и улучшить собственный предмет - молодец.

Но теперь пора вернуться к главной задаче. Колечко, конечно, не раз пригодится в будущем, но сейчас мне нужен именно меч, а не что-то иное. О чудо, теперь строптивый дух готов беспрекословно отдаться в руки Великого Мастера, как он меня только что обозвал, дабы тот создал для него новое прекрасное и исключительно достойное воплощение. Вот пусть теперь помогает и разрешает разделить его на отдельные части ещё несколько раз. Для меча весь металл исходного сердца не нужен, хватит примерно половины. Хм, возражений опять нет, как интересно. Передаю столь покладистому духу полный образ создаваемого изделия, и, получив от него подтверждение, запускаю интенсивный магический нагрев и насыщение демонита тьмой, медленно размягчая его.

Работа с металлом 30/30. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Старательно сдерживаю собственные порывы, толкающие ускорить процесс. Спешка сейчас может помешать. Заодно успеваю три раза подряд продлевать талант, вытягивая пару отдельных тонких прутков.

Работа с металлом 60/60. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Прутки готовы, выровнены и отполированы, теперь пришло время сформировать вокруг них основное тело будущего клинка. Ещё три раза продлеваю талант, действуя исключительно осторожно.

Работа с металлом 90/90. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Родство со стихией тьма +20, всего 70.

Родство с тьмой тоже подпрыгнуло - слишком часто приходилось использовать завязанное на неё заклинание, иначе капризный демонит не хотел поддаваться моим рукам. Дух периодически помогал своевременными советами, без него пришлось бы куда тяжелее.

Наконец-то лезвие клинка готово, пока оно полностью не затвердело, полирую его лёгкими касаниями подушечек пальцев и создаю острейшую режущую кромку, после чего быстро выдёргиваю два стержня из металлического основания. Теперь по немного расширенным бокам центрального дола внутри образовался пустой замкнутый канал.

Работа с металлом. Вероятность улучшения вами характеристик любых предметов из металла 100%.

Вот и талант незаметно до верхнего предела вырос. От работы я сейчас получаю настоящее удовольствие, буквально купаясь в новых для себя совершенно непередаваемых словами ощущениях. 'Эх, что же я раньше творчеством-то не увлекался, столько всего упустил', - с лёгкой грустинкой посетовал сам себе.

Изменяю прутки, они становятся гораздо тоньше, ибо два формируемых ими сквозных канала теперь должны пройти и через металлическое основание рукояти. Тонкая работа, требующая повышенной сосредоточенности и исключительно точного дозирования магического воздействия. Огня теперь не требуется, при насыщении тьмой и 'жизнью' демонит остаётся достаточно пластичным, но не слишком мягким.

Родство со стихией тьма +20, всего 90.

Отложив заготовку клинка в сторону, обтачиваю и

выдалбливаю рог демона изнутри, превращая его в насадку на металлическое основание.

Работа с костью 50/50. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.
Совмещение материалов 50/50. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

Гарду закрепил, рукоять сформировал и приладил, но работа ещё не закончена. За рукоятью по плану размещается полый шар-балансир, внутри которого прячу подвешенный на тонких пружинках 'Кристалл духа'.

Совмещение материалов 60/60. Для дальнейшего развития вложите единицу талантов.

В тот же шар поступают и два канала, проходящие сквозь рукоять и клинок. Через специально оставленные отверстия заливаю 'Концентрированную Живую воду', после чего окончательно заделываю отверстия, дождавшись выхода лишнего воздуха. Теперь осталось убрать инструменты и лишний металл, дождавшись окончательного затвердевания готового изделия и проверить его 'распознаванием', тихо надеясь на верность собственного озарения, заставившего меня городить сложную и малопонятную внутреннюю начинку.

-> 'Меч (необходимо дать имя)'. Класс: 'эпическое'. Уровень: 0. Опыт: 0/10. Вес 1,24 кг. Прочность: неразрушимое. Возможный урон по цели: 7*сила удара (физический рубящий); 10*сила удара (физический колющий и физический режущий). Вероятность критического удара: 25%. Вероятность нанести противнику кровоточащую резаную рану: 30%. Дополнительный урон: 1*уровень предмета (духовный вампиризм, частичное продавливание стойкостей и брони, потерянное жертвой здоровье передаётся владельцу). Свойство: всегда остаётся максимально острым. Дополнительное свойство: при экипировке базовая характеристика 'сила' +25%.Требуется сила: 30, подвижность: 30, ловкость: 20.

Получилось! Хотелось именно чего-то подобного. Вампиризм стоял в планах, а процентная прибавка к 'силе' стала очень неплохим и совершенно неожиданным дополнением. Дух металла остался доволен новым вместилищем, несмотря на то, что ему пришлось разделиться на части. Система же неожиданно решила

дополнительно наградить меня за проявленную сообразительность и упорство:

Поздравляем, вы получили Великое достижение 'Мастер Эпик - 2'. Своими руками вы создали предмет 'эпического' класса с желательными для себя свойствами. Награда: Слава +10, +15 очков основных характеристик (не распределено), +30 очков таланта (не задействовано). Талант 'творческое безумство' преобразуется в 'творческий порыв профессионала'.

Поздравляем, вами открыт уникальный талант 'творческий порыв профессионала'! (справка) При ощущении вами близкого контакта с материалом высокого качества и при наличии у вас подходящих инструментов, вы управляемо впадаете в транс и работаете с максимальной эффективностью, прекрасно чувствуя свою Великую Идею, воплощаемую в новом изделии. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Этот талант действительно гораздо лучше 'творческого безумства'. По крайней мере, все действия становятся понятными, и исчезла опасность получения травмы с какими-то неприятными последствиями.

Покрутил меч, названный 'Кровопийцей' в руках, приноравливаясь к его балансу. Он заметно отличался от того, к которому я привык, однако чувствовался в руке ещё лучше: несколько сложных комбинаций выполнялись чуть быстрее, чем поначалу ожидалось.

- Не ожидал, совсем не ожидал... - Хранитель бесшумно подошел сбоку и любовался моей лёгкой разминкой. - Судя по твоим движениям, ты хорошо знаешь, с какой стороны держать меч. Но хватит ли тебе силы и способностей, дабы продержаться против меня целый час?

Внимание! Вам предложено задание 'Доказательство силы'. Класс: 'уникальное'. Награда: вариативна в зависимости от выполнения. Штраф за отказ или провал: нет. Принять? Да/нет/ (больше информации).

Условия мягкие, награды неопределённые, принимаем. И сразу же пока не начался поединок, добиваю 'бустером' пару крайне необходимых талантов:

Уклонение. Вероятность успешного уклонения от ударов холодного оружия 100%.

Парирование. Вероятность успешного парирования направленных в вас ударов холодного оружия 100%.

Обещанные системой сто процентов 'уклонения' или 'парирования', увы, совсем не гарантируют реального уклонения или парирования, если сам игрок не владеет техникой боя или откровенно зевает. Просто при прочих равных условиях мой противник не сможет воспользоваться своим преимуществом в силе или применить какие-либо хитрые приёмы, а также активные умения, призванные пробить мою защитную технику. Таланта владения щитом у меня пока нет, но он откроется сразу после начала боя. Если произойдёт заминка, постараюсь его сразу же довести до предела, иначе бой может завершиться гораздо раньше, чем мне хочется.

Безымянный Хранитель за одно мгновение облачается в ослепительно сверкнувшую на солнце броню. Полный рыцарский доспех, судя по цвету и фактуре сделанный из адаманта. В его руке появляется сверкающий меч и выпуклый круглый зеркальный щит. 'Белый Рыцарь против Чёрного Рыцаря, кто окажется сильнее - Свет или Тьма?' - промелькнула в голове задорная мысль, когда я накидывал свой чёрный комплект. Хранитель сумел меня удивить, оказавшись совсем не тем, за кого себя изначально выдавал, но и я ответил ему в той же манере.

Внимание! Вы принимаете участие в дуэльном поединке на честном оружии. Ваша 'сила духа' временно равна нулю. Все фильтры ощущений отключены до окончания схватки.

Угу, следовало ожидать какую-либо подобную гадость. Особенно последнее, дабы игрок мог полностью насладиться всеми ощущениями выбитых зубов, кровоточащих ран и переломанных костей. И нет какого-либо ограничения на потерю здоровья: бой идёт до смерти или до момента, когда один из противников запросит пощады. Зато магия отключилась далеко не вся. Несколько заклинаний из моего арсенала не опираются на 'силу духа'. Если мой противник не станет сильно жульничать, постараюсь и сам воздержаться от использования запрещённых приёмов.

Вот мы становимся друг напротив друга. Ясный день против тёмной ночи. Одинаковые ритуальные кивки головами в закрытых шлемах и салют поднятыми вверх клинками, после чего противник резко прыгает на меня, применяя незатейливый приём 'таранный удар'. Подозревая ловушку, просто ухожу в сторону не пытаясь принимать удар на щит или контратаковать. Белый

Рыцарь оказался весьма проворен, попытавшись довести хитрую комбинацию до конца, и если бы я оказался к нему на полметра ближе, то получил бы мечом по ногам. Обозначаю выпад в приоткрытый бок противника, одновременно перекрывая щитом уязвимое пространство. Есть! Громкий удар соприкосновения щита и меча, я отступаю назад, разрывая дистанцию.

Поздравляем, вами открыт талант 'владение щитом'! 1/10 (справка) Увеличивается эффективность использования данного типа защитного снаряжения. Текущее значение 1%.

Пока сверкающий Хранитель приноравливался для новой атаки, даруя мне несколько секунд передышки, кидаю 'бустером' в новый талант:

Владение щитом. Эффективность использования данного типа защитного снаряжения 100%.

Вовремя, ещё один поразительно сильный удар соскальзывает с подставленного щита, заставляя меня в очередной раз поменять положение в пространстве. Обманный выпад, подсечка - поймав несущийся в меня клинок своим мечом, бью ногой в колено противника, не ожидавшего от меня такого хода. Тот ждал удара щитом в голову, но прозевал атаку в нижней плоскости. Впрочем, удар получился слабым и имел лишь моральное значение. Нырок, руку со щитом резко вверх, отвести им в сторону атакующий клинок, и попытаться достать своим ноги Белого Рыцаря. Тот делает шаг назад и грамотно проводит контратаку, пользуясь хорошо заметным преимуществом в 'ловкости'. С трудом парируя атаку, с досадой отмечаю - по 'силе' Хранитель меня тоже превосходит, правда, не фатально, подавляющего перевеса у него нет. Опять мы танцуем, не в силах прорвать оборону друг друга. Я почти не атакую, лишь изредка обозначая контратаки, когда не чувствую со стороны Белого Рыцаря очередной хитрой ловушки. Вот опять явственно подставляется, рука с клинком ушла вниз, шит чуть в стороне от груди - голова практически не прикрыта, можно нанести колющий прямой удар. Но тогда мой правый бок открывается для косого восходящего взмаха, который уже не заблокировать. Обозначаю укол, делая полшага влево, косой взмах противника проходит мимо, резкий шаг вперёд и удар щитом в грудь. Сбить Хранителя с ног опять не удалось, но он на полсекунды потерял равновесие. Рубануть клинком тоже не вышло - его щит благополучно отводит мой выпад в сторону.

Ух, а вот теперь уже я сам едва не падаю на задницу, получив

щитом в забрало: расслабляться нельзя даже на миг. Хорошо хоть сверкающий клинок зацепил край чёрного щита, немного изменив направление, иначе легко бы не отделался. Снова ухожу в глухую защиту, уже не помышляя об атаках. Хранитель ещё сильнее разошелся и старался применять на мне хитрые связки и особые умения. Против них мне нечего противопоставить, кроме активного маневрирования и действия щитом. Приходилось прыгать как мышка, загнанная кошкой в угол.

Ловкость +20, всего 100 (кап).

Хоть какой-то прибыток, от которого стало немного легче. Но отступать дальше уже не получалось: Белый Рыцарь впал в ярость, беспрерывно орудуя мечом и щитом, мгновенно сокращая разрываемую мной дистанцию. Красная пелена боевой ярости заволокла мой взгляд после пропущенного сокрушительного удара щитом в голову. Без хорошего шлема, гарантированно стал бы трупом, а так лишь сильно рассвирепел. Мои движения тоже резко ускорились, руки действовали сами по себе, сознание замечало лишь небольшую часть происходящего, полностью отдав управление рефлексам. Наши скорости сравнялись, я отметил, как проходит пара моих ударов, ответный выпад противника отклонён щитом, бью его ногой в колено со всего замаха, заставляя отступить. Удар, ещё удар, он уходит в глубокую оборону больше не пытаясь атаковать. Я давлю, правда без особого успеха - противник не зевает. Красная пелена спадает, взгляд проясняется и одновременно наваливается просто чудовищная усталость. Но бой ещё не закончен. Заметив ослабление моих атак, Белый Рыцарь снова резко и сильно атакует меня. Через 'не могу' и боль во всём теле отбиваю один его удар за другим, за счёт лишь одной внутренней злости, крепко стиснув зубы. Если продержался до этого момента - значит, выдержу до конца, отступать нельзя! Сделай и умри, умри, но сделай! Удары противника я не пропускаю, но полоска здоровья постепенно падает, несмотря на существенно повышенную регенерацию: сильное переутомление и действие за пределами всяких сил даром не проходит. Чувствуя близкий проигрыш, ещё сильнее стискиваю зубы и кидаюсь в решительную и безрассудную атаку, вложив в неё самого себя без малейшего остатка. Белый Рыцарь отбивает два удара клинка, сдерживает удар щитом, но крепко получает кулаком с зажатой рукоятью меча в забрало. Не теряя мгновения его лёгкой растерянности, наношу удары ногами и щитом, ещё раз прикладывая по его шлему шаром-балансиром своего меча. Моё здоровье упало в

красную зону, сил хватит едва ли на несколько секунд, но удача снова поворачивается ко мне лицом: противник, оступившись, неожиданно падает на спину, а его сверкающий меч отлетает в сторону. Делаю полшага к нему, опуская свой чёрный клинок к его прикрытому бронёй горлу.

- Прошу пощады! - глухо слышится голос из-под закрытого забрала. - Ты победил.

Но я уже не способен даже обрадоваться, падая рядом, окончательно теряя сознание.

Вы одержали победу в дуэльном поединке на честном оружии.

Поздравляем, вы успешно выполнили задание 'Доказательство силы'. Награда: возможность получить 'эпический' класс персонажа.

Так поприветствовала меня система по возвращении. Хранитель уже переоделся в свою привычную хламиду отшельника и с интересом поглядывал в мою сторону.

- Ты сумел не просто победить своего противника, но и превзойти самого себя! - торжественно заметил он, подойдя ближе. - Ты не просто развеял мои сомнения - ты доказал, что достоин высокого звания Рыцаря.

Внимание! Вам предлагается сменить свой основной класс персонажа 'Мастер-Охотник', 'легендарная героическая' категория на 'Рыцарь', 'эпическая' категория. Развиваемые таланты: 'телесность', 'боевые умения'. Ореол славы +100. Стихийная стойкость 100. Особенности: 'притягивает глаз'. Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

Сменить категорию? Да/нет.

Ох, какой великий соблазн. Даже играя паладином, я всегда тайно завидовал рыцарям. У всех 'эпических' классов появляется дополнительный уровень к основному уровню персонажа, его можно и нужно прокачивать параллельно. К примеру, рыцарский талант 'телесность' в процентах от уровня класса увеличивает 'жизнь', 'силу' и 'подвижность'. Подняв до максимума уровень класса, рыцарь реально удваивает свои базовые физические характеристики без использования всяких артефактов. Прокачивается этот класс разнообразными подвигами, которых в игре хватает на всех желающих: турниры и состязания, особые элитные монстры - только не ленись. Второй талант 'боевые умения' тоже весьма ценен. Он позволяет не только

автоматизировать некоторые боевые приёмы, применяя их как магические заклинания по особой команде, но и накладывать на противника множество сопутствующих пропущенным ударам неприятных эффектов. 'Выбить оружие' - самый простой из них. Чем выше уровень класса - тем больше умений использует рыцарь. Потому-то как противники они весьма страшны практически для всех прочих классов. Даже маги против них мало чего могут противопоставить из-за максимальной классовой стихийной стойкости рыцарей. А учитывая ещё и соответствующую экипировку... Единственный классовый недостаток порой тоже можно отнести к несомненным достоинствам. Рыцарь принципиально не умеет прятаться и 'притягивает глаз' любых монстров, обращая их агрессию на себя. Рейдовая группа с рыцарем может не сильно беспокоиться об отведении внимания Боссов от магов и целителей, оно всегда останется приковано к главному раздражителю, даже если тот стоит в стороне и ничего не предпринимает. Однако именно это и останавливает меня сейчас, ибо в скрытности моя главная сила. Одиночка никогда не сможет явно потягаться с большими организованными коллективами. Потому не променяю я её на что-либо иное. Твёрдой рукой жму пиктограмму 'нет'.

- Неужели ты не желаешь дать своему истинному духу достойное воплощение? - изумлённо спросил меня Хранитель, явно не ожидавший отказа с моей стороны.

- Увы, - тяжело вздохнул в ответ. - Моя судьба не позволяет показываться врагам на глаза, а силы в любом случае окажется недостаточно, чтобы сокрушить их в честном бою. Рыцарь же всегда на виду, не важно - в сияющем ли он доспехе или в тёмном, а я совершенно не готов открыто бросить перчатку вызова всему миру. Лишь оставаясь Мастером-Охотником мне по плечу пройти свою главную миссию.

- Так ты действительно Мастер-Охотник? - изумление моего недавнего противника стало ещё сильнее. - Мастер-Охотник, сильнейший лесной боец-одиночка? - ещё раз выдохнул он. - Все живущие уже давно позабыли, когда сгинул в бескрайних лесах последний из них, как же ты вообще мог стать им...?

- Если охотников давно никто не видел - это совсем не означает их реального отсутствия, - ответил ему, предъявляя свой охотничий медальон, снова возвращая привычную одежду на место чёрной брони.

- Это многое объясняет... - задумчиво покачал головой Хранитель. - Но в душе ты всё равно Рыцарь! - совершенно безапелляционно заявил он. - Твой рыцарский дух так велик, что позволяет перешагивать через себя, нарушая запреты и жесткие

ограничения, а также разрушать стоящие на пути несокрушимые преграды. Твой доспех и оружие чернее безлунной ночи, но душа светлее солнечного дня. Ты вынужден скрываться от людей, но я чувствую твою жажду им помогать, не жалея своих сил. Потому я хочу предложить тебе кое-что другое, только не отказывайся сразу.

Внимание! Вам предлагается взять себе дополнительный вторичный класс персонажа 'Чёрный Рыцарь' 'уникальная' категория. Талант: 'боевое предвидение'. Активные умения: 'рыцарский дух'. Ореол славы +50. Дополнительно: внеочередное сохранение данных.

И главное - никаких 'особенностей'! Однозначно соглашаюсь, чувствуя большое воодушевление. Это действительно настоящая рыцарская награда.

Внимание! Вам присваивается дополнительный вторичный класс 'Чёрный Рыцарь' 'уникальная' категория. Изменение возможно после достижения 100-го уровня. Дополнительная специализация персонажа: 'помощь людям, попавшим в затруднительное положение'. Талант (классовый): 'боевое предвидение' 100. Активное умение (классовое): 'рыцарский дух' 100. Ореол славы +50.

Поздравляем, вами открыт классовый талант 'боевое предвидение'! (справка) В бою вы предчувствуете, куда ваш противник нанесёт свой удар. Текущее значение 100. Дальнейшее развитие невозможно.

Поздравляем, вы получили активное классовое умение 'рыцарский дух'! (справка) Вы способны один раз в час удвоить свою 'жизнь', 'силу' и 'подвижность' на количество секунд равных имеющемуся у вас 'ореолу славы'.

Ореол славы +50, всего 256.

Данные сохранены.

С таким талантом мои шансы на успешное выживание существенно возрастают. А активное умение, напрямую зависящее от 'ореола славы' - вообще нонсенс. Интересный ход, позволяющий реализовать рыцарскую 'телесность' несколько иначе. Откат длительный, потому годится лишь для одного скоротечного боя, при прохождении данжей на него лучше не рассчитывать. Разве лишь 'порадовать' финального Босса, чтобы он сильно не зазнавался.

- Только не думай, что твои испытания закончились! -

Хранитель вывел меня из глубокого задумчивого состояния. - Мне хочется верить в твою удачу во время путешествия по следующему подземелью, - он протянул руку и показал на едва заметный пролом в земле, находящийся в километре от нас.

Ничего не оставалось, как проследовать в указанном направлении.

Делаю два шага внутрь, свет резко гаснет и только тусклые буквы перед моими глазами говорят, что это совсем не галлюцинация или какая-либо техническая накладка:

Внимание! Вы вошли в локацию 'Сердце Великого Полоза'. Выход из неё до окончания полной зачистки означает провал всей миссии.

Внимание!!! Данная локация погружена в вечный мрак, выпивающий любой свет. Зрительное восприятие полностью отключено.

И только лёгкое движение воздуха, и далёкое эхо капающей воды не позволяет впасть в отчаяние - хоть какое-то восприятие осталось со мной. Итак, что я помню о полозах? В реальности это небольшие неядовитые змеи, а в игре - огромные мерзкие ужасно ядовитые черви, имеющие невероятную живучесть. Излюбленная их тактика - выскочить из-под земли и обвив жертву своим телом, не позволяя ей сопротивляться, задавить и отравить одновременно. Попавшись полозу, даже оружие вытащить не сумеешь, быстро отправившись на перерождение. Ещё червяки иногда любят плеваться своей ядовитой слизью. Глаз у них нет, ушей тоже, зато они прекрасно чувствуют малейшие колебания почвы. Мне же здесь предлагается с ними в этом посоревноваться. Ах да, ко всему прочему, начиная с пятидесятого уровня против любой магии у них полный иммунитет. Даже драконы таким не могут похвастать.

Делать нечего, пытаюсь скомбинировать одежду Мастера-Охотника и броню Чёрного Рыцаря, дабы уменьшить шум при ходьбе и не снижать слух. Без шлема страшновато. Сразу же принимаю конфету с антидотом, засекая время его действия. Меч в одну руку, охотничий нож в другую, ибо черви более всего уязвимы к режущему урону и стойки к дробящему и рубящему.

Кап-кап, шшш где-то далеко... два шага вперёд и старательно прислушиваюсь, надеясь вовремя поднять щит маны. Ещё два шага вперёд и опять пытаюсь ощутить спрятавшуюся во тьме опасность.

Поздравляем, вами открыт талант 'острый слух'! 1/10 (справка) Теперь вы стали лучше слышать и ориентироваться на слух. Текущее значение 1%.

Крадусь вперёд буквально на цыпочках, иногда касаясь руками стен. Слабый поток прохладного воздуха, дующий из земных глубин к поверхности, не позволяет заплутать. Он же приносит множество звуков, которые нагнетают страх и мешают ориентироваться.

Острый слух 10/10. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Ших... уже где-то совсем рядом, ноги уловили слабое колебание почвы, активирую щит - вовремя. Резкий удар в корпус едва не свалил с ног, стою на месте, активно полосуя мечом и ножом пространство вокруг себя, периодически отмечая системные сообщения о нанесённом уроне.

Поздравляем, вами открыт талант 'парное оружие'! 1/10 (справка) Теперь вы стали эффективнее использовать в бою сразу два клинка. Текущее значение 1%.

Ещё один удар и попытка обвиться вокруг моего тела закончились для гигантского червя бесславной гибелью. Я же получил слабое из-за действия антидота отравление продолжительностью в полчаса. Опасности для жизни оно не представляло, но сопутствующий эффект сильной чесотки постоянно отвлекал внимание и мешал сосредоточиться на слухе. В качестве трофеев с первого полоза ожидаемо досталось пятьдесят серебряных монет, приличный кусок вечно хранящегося деликатесного мяса, которое весьма вкусно и даже полезно, если при еде не думать, из кого оно получено, склянку с ядом и склянку с редчайшей стойкой слизью, пригодной для алхимической обработки тканей и кож. Эта слизь с присадками дополнительных компонентов позволяла придавать изделиям новые свойства и увеличивать защитные характеристики. Крайне полезная для меня субстанция. Двинувшись дальше, аналогичным образом благополучно разделался ещё с девятью обитателями вечного мрака.

Острый слух 60/60. Для дальнейшего роста вложите единицу таланта.

Парное оружие 50/50. Для дальнейшего роста вложите

единицу таланта.

Чем дальше - тем легче становилось обнаруживать врагов и их побеждать. Даже постоянная чесотка тела уже не сильно раздражала. Но счастье оказалось весьма недолгим: сделав очередной шаг в неведомое, я поскользнулся и, грохнувшись на спину, стремительно заскользил вниз. Пять секунд скольжения и меня мгновенно опутывают сразу несколько полозов. Только стойкость и броня не позволяет им сразу выбить из меня дух. Оружия не применить - руки и ноги надёжно перевиты и остаются целыми исключительно из-за прочности костей, щит маны уже не помогает - поздно. Пускаю вокруг себя 'огненное кольцо' - эффект отсутствует, зато применённое следом 'поглощение жизни' заставляет червей дёрнуться и немного ослабить хватку, чем я и воспользовался, высвобождая руки с оружием. Отравление резко прыгает вверх, окатывая всю поверхность кожи режущей болью, быстро теряя здоровье, окончательно добиваю подлых пленителей. Теперь остаётся сидеть, постоянно накладывая на себя 'исцеление' и ждать, пока действие яда не спадёт. Конфета с обезболивающим эликсиром позволяет терпеть неприятные сопутствующие эффекты, иначе имелся бы риск смертельного болевого шока.

Стойкость к ядам +50 всего 60.

Час постоянной борьбы за свою жизнь и можно двигать дальше. Три червя в яме со склизкими краями оказались сотого уровня, подарив соответствующее количество золотых монет. Другие трофеи с них не отличались разнообразием, разве только с одного выпал очень большой кусок мягкой кожи, явно имеющей особые свойства, судя по моим ощущениям материала.

Выбраться из ямы оказалось непросто. Склизкие края заставляли раз за разом скатываться вниз. Развлечений прибавляли периодически подваливающие полозы в совсем уж товарном количестве. К счастью, одновременно их прибывало не более двух, и уровень червяков ограничивался семидесятым. Постепенно приноровился к вырезанию их без особого ущерба для себя.

Парное оружие. Эффективность использования в бою двух клинков 100%.

Я постепенно превращался в настоящую мясорубку, действующую на одних рефлексах. Движение воздуха, близкая

вибрация - резкий рывок и серия режущих ударов, вышибающих из очередного порождения мрака подземелий дух.

Отметив, что поступление новых червей прекратилось, решил всё же выбраться из заваленной горой мёртвой плоти ямы, выжигая скользкую слизь 'огненными кругами'. Пропетляв в узких коридорах, периодически вырезая тамошних обитателей, полностью развил ориентирование на слух:

Острый слух. Вы исключительно хорошо слышите и ориентируетесь на слух.

Теперь зрение действительно не требовалось, мои чувства легко обнаруживали подбирающихся для броска ползучих врагов. Тактика против них тоже достигла совершенства: едва полоз бросался на меня, я отступал на шаг в сторону и сам бросался вперёд, нарезая его как колбасу для бутерброда. С парой или тройкой червей приходилось импровизировать: вставать на месте, поднимая щит маны, делать встречные рывки, сбивая им ориентиры, затаиваться, и пережидать, когда потерявшие противника полозы расползутся в разные стороны, дабы разделаться с ними по одному. В конечном итоге я добрался до главного зала подземелья, снова оказавшемся полным скользкой слизи. Обнаружив опасность по изменению эха падающих капель, удачно не попал в очередную ловушку. Едва я пустил огонь вокруг себя, как подвергся мощнейшей атаке.

Военная хитрость. Вероятность использования слабых сторон ваших противников и вероятность нанесения критических ударов 100%.

Несмотря на готовность и верную оценку моих действий системой, серьёзного отравления избежать не удалось. Пятьдесят единиц урона ядом в секунду при уже открывшейся естественной стойкости и действующем антидоте - это просто запредельно. Отбивая один бросок Главного Босса за другим, постоянно подлечивал себя магией, иначе бы протянул лишь несколько секунд.

Стойкость к ядам +40 всего 100.
Регенерация здоровья +30, всего 100.

Несмотря на резко подпрыгнувшую до предела стойкость и существенную регенерацию здоровья, полностью убрать эффект отравления не удалось. Правда, теперь урон не превышал десяти

единиц в секунду, и хватило сил для решительной атаки последнего противника. Позволив ему частично обвить себя, банально искромсал всего на мелкие куски, не дав вырваться. Долго же он не хотел издыхать: полоса моей усталости подпрыгнула почти до предела, а здоровье червя то падало, то опять поднималось вверх. Невероятная регенерация! Я уже начинал серьёзно волноваться, однако помог недавно обретённый 'рыцарский дух'. Кратковременное удвоение 'силы' всё и решило.

Поздравляем, монстр 'Полоз-Матка' 100-9 погибает от вашей руки. Вами получен опыт: 100 (инкапсулировано до получения социального статуса 'взрослый').

Поздравляем, вы благополучно зачистили локацию 'Сердце Великого Полоза'. Учреждённая награда за успешное прохождение: +50 пунктов восприятия всем участникам рейда.

Восприятие +34, всего 200.

Внимание! Ваша базовая характеристика 'восприятие' достигла предела, 16 избыточных пунктов преобразуются в 16 очков нераспределённых характеристик.

Переведя дух, вложил свободную десятку в 'жизнь', дабы догнать её до капа, озаботившись сбором трофеев. К сожалению, никаких ценных подарков последний полоз не выдал. Всё тот же яд, правда, исключительно высокой концентрации, слизь да мясо со шкурой. Обыск пещеры с простукиванием и прислушиванием тоже не порадовал - ценных кладов здесь, похоже, даже не предусматривалось. Но моя старательность и любопытство оказалось вознаграждено. В самый центр большой ямы с потолка капала вода. Вода и вода, чего в ней такого. Однако применённое 'распознавание' показало нечто особенное:

-> 'Животворящая вода'. Класс - 'стихийная первооснова'. При употреблении внутрь даёт 'благословение Величия Жизни' I степени сроком на 24 часа. Эффект воскрешения недавно умерших существ. Свойства со временем хранения не утрачиваются.

Не просто какая-то там 'Живая вода', а 'Животворящая'. Настоящая легенда, способная воскрешать мёртвых, для поисков которой в большом игровом мире есть несколько тайных квестов с обещанием поистине небывалых наград. 'Мертвящую воду' тоже ищут. Правда, до сих пор не слышал про успешное нахождение ни того ни другого. Только теперь понял, как мне повезло в очередной раз: доведись биться с полозом-маткой здесь, внизу,

скорее всего с ним и вовсе не справился. От капель воды, попадавших на его тело, тот бы легко восстанавливался даже после своей смерти, а вот на меня такой эффект мог и не распространиться.

Набрав капель на целый глоток, проверил действие этого невероятного природного эликсира на себе.

На вас наложено благословение Величия Жизни I степени сроком действия 24 часа. Жизнь +100%. Вторичная характеристика 'регенерация здоровья' +300%. Вторичная характеристика 'выносливость' +50%.

Теперь не уйду отсюда, пока не заполню все имеющиеся в хозяйстве фляги и прочую тару - спешить всё равно некуда. Заработанный в процессе прохождения данжа опыт перелил 'Кольцу Величия Духа' поднимая его до предела. Оно ожидаемо предложило интегрироваться в тело, но я отказался. Пусть останется отдельной вещью, вдруг срочно потребуется много денег и придётся что-то продавать. Консервированного опыта ещё хватало, слил всё в свой новый меч. Тот и сам неплохо напился крови, но лишние шестьдесят пять тысяч ему совсем не помешают. Наберётся ещё пятнашка и он станет сотым. По деньгам подземелье оказалось значительно выше среднего - четыреста золотых и пятьдесят пять тысяч серебра. Теперь бы ещё суметь их потратить или вывести в реальную экономику. Ловя падающие с потолка капли, задумался о том, как правильно проходится этот данж боевой группой. Если сразу не растеряться, забыть про спешку и действовать исключительно осторожно - то ничего сложного. Естественно, при хорошей экипировке и запасе эликсиров против яда. Скользкие ямы весьма коварны, благодаря им авангард может оторваться от идущей следом поддержки и погибнуть. Остальные, в таком случае, тоже долго не протянут. Наверняка именно так и происходило со всеми, кто попадал сюда раньше меня.

Выбрался на поверхность уже в ночной темноте. Беспросветный мрак пустого подземелья медленно давил на психику и взгляд в ночное небо, усыпанное мерцающими звёздами, резко поднял моё настроение.

- Я уже заждался... - Хранитель устроился недалеко от выхода, пребывая не в самом лучшем настроении, явно сказывалось порушенное ожидание вкусного ужина.

- Лучше поздно, чем никогда, - философски заметил в ответ, доставая котелки, куда стал быстро нарезать небольшими

кусочками мясо полоза.

Соль, лук специи, кефир, перемешать и немного подогреть, дабы быстрее замариновалось. Овощи мне уже успели надоесть, а брезгливостью к еде я особо не страдаю. Эх, жалко углей нет, но шашлык неплохо приготовится и над нагретыми докрасна камнями, получится лишь без ароматного дымка. Не удосужился я в лесу немного дров в свой инвентарь закинуть. И пока мясо настаивается в маринаде и специях, неторопливо вытягиваю из оставшегося от изготовления меча куска демонита шампуры, по уже хорошо отлаженной методике. Частицы духа, конечно, поначалу сильно возмутились такому унизительному воплощению, не понимая своего счастья, но я пообещал им со временем переделку во что-то более достойное, дабы они перестали сопротивляться моей воле творца. Да уж, сильно сомневаюсь, что в этом мире у кого-то ещё найдутся 'уникальные' шампуры, обеспечивающие стопроцентную прибавку к полезным характеристикам приготовляемого шашлыка.

Получив источающий аромат шампур, таинственный незнакомец долго молчал, явно не решаясь завести какой-то важный для него разговор. После второго он тяжело вздохнул, и, взглянув в ночное небо, тихо заявил:

- Завтра утром мы навсегда расстанемся!

- Звучит пугающе и обнадёживающе одновременно, - я не смог точнее выразить возникшие после его слов чувства.

- Благодаря тебе моя совершенно безнадёжная миссия благополучно завершилась, - ещё раз вздохнул он. - Кто-то из числа странников должен был выжить при прохождении трёх подземелий подряд без непосредственной помощи с моей стороны - такова назначенная цена моей свободы. Но сколько бы сюда прежде ни приходило боевых отрядов, никто так и не смог выйти живым из-под земли. Сил и экипировки им хватало, а вот ума явно недоставало. Ты же показал просто феноменальную волю к победе, хотя и совершил немало глупых ошибок. По правде говоря, мой прежний долг требует оставить тебя тут одного, здесь ещё хватает мест, где можно сложить свою буйную голову. Ты зря не присматривался днём к небу - тамошние летуны весьма коварны и зубасты.

Вот и ответ, почему подозрительно быстро росли таланты и способности, когда я занимался здесь творчеством. Оказывается, всё это время поблизости летали сильные монстры, которых мне и вправду не удалось заметить. По идее стоило бы присмотреться, открылся бы весьма полезный талант 'орлиный глаз', позволяющий существенно увеличить дистанцию зрительного восприятия днём. Эх, вовремя не сообразил.

- Их задача загонять тех, кто окажется в этой долине под землю, и выпускать оттуда только с наступлением ночи, чтобы поутру загнать вновь, - продолжил свой рассказ Хранитель. - Всё это время я их сдерживал, не позволяя напасть. Догадываюсь, сейчас тебе эти летуны на один взмах меча или каст убойного заклинания, но на их крики обязательно прилетит дракон, обитающий неподалёку. Против него тебе уже точно не устоять, ибо он патриарх всех драконов вообще. Его мощь колоссальна. Однако на моём месте было бы несправедливо оставить тебя совсем уж без помощи. Твоя сила не должна напрасно пропасть. Но и обратить её во зло я тебе не могу позволить, извини. Сейчас ложись спать, утро вечера мудренее, - закончил он свой монолог, демонстративно повернувшись ко мне спиной.

Поздравляем. Вы благополучно выполнили задание 'Бета-тест новых локаций'. Награда: нет.

Вот и закончилось очередное приключение. Осталось лишь как-то выбраться отсюда в более обжитые места. Но это всё завтра, завтра...

Эпилог.

Виртуальный городок в одной из 'игр полного погружения', старательно пытающийся воссоздать внешний антураж 'Дикого Запада'.

- Ох, и непросто мне было тебя отыскать... - обратилась ссутуленная фигура в тёмном балахоне к молодо выглядевшему мужчине с всклокоченной шевелюрой и на контрасте аккуратно постриженной бородкой с откинутой на спину широкополой ковбойской шляпой, меланхолично попивавшему какой-то напиток из большой кружки за стойкой бара. - Так изменился, что я пару раз мимо прошел, только по запаху и опознал, - добавил тот с лёгкой укоризной в голосе.

- Золотой, тебя тоже трудно узнать... - тихо хмыкнув, ответил тот. - Для полного комплекта тебе сейчас только ржавой косы не хватает, наверняка, от тебя все окрестные разбойники в страхе разбежались.

- Ты как всегда прав, Серебряный... - фигура в капюшоне пронизывающим насквозь взглядом притянула к себе побелевшего от ужаса бармена, показав костлявой рукой знак, выдать такую же кружку с содержимым.

- Не советую на всех давить аурой, - заметил тот, кого

назвали Серебряным. - Это далеко не самое лучшее место во всех наших мирах, и обитатели здесь не обладают ангельским терпением. Могут устроить крайне неприятную гадость даже нашим воплощениям, если хорошо постараются. После придётся корректно восстанавливать разрушения, а это может помешать некоторым нашим планам.

- Ты хочешь сказать, что уже подобрал подходящих кандидатур и старательно ведёшь их к цели? - Золотой, ныне выглядевший как сама Смерть, выразил лёгкое удивление.

- Твои механизмы прогнозирования настоятельно рекомендуется заменить более совершенными, - его собеседник открыто усмехнулся. - Мог бы и сам просчитать вероятности общего успеха дела при подобном раскладе. Для потенциальных кандидатов я лишь сильно осложняю жизнь и задаю 'коридоры возможностей'. Весьма узкие коридоры, кстати, которыми можно, так или иначе, пройти сквозь возникающие на пути препятствия. Из любой сложной ситуации ведут несколько коридоров, и каждый кандидат делает исключительно свой выбор, попадая на новую ступеньку возможностей, сдав определённый экзамен, или окончательно вылетает с трассы. Большинство именно вылетает, к моему немалому сожалению.

- Однако, судя по твоему виду и месту пребывания, есть и немало тех, кто подаёт большие надежды? - из-под капюшона на миг пробился весьма заинтересованный взгляд. - Мне изначально виделось более успешными поиски в техногенных реальностях или космических симуляторах, а ты надолго застрял в какой-то архаике меча и магии, причём далеко не самой совершенной.

- Тут ты ошибаешься в количестве, и... - его собеседник изобразил лёгкий вздох сожаления. - Уже сдавших более четырёх экзаменов подряд кандидатов можно пересчитать по пальцам наших рук, - он поднял вверх свои кисти и пошевелил пальцами, привлекая к ним внимание. - По всем мирам, кстати. И даже мои средства прогнозирования не выдают более тридцати двух процентов вероятности общего успеха. Увы, человеческий материал отличается низкой работоспособностью, неподходящими моральными качествами, а также плохой стойкостью ко всяким соблазнам, что наиболее важно для нашей цели. Подобрать из их числа наследников задача на грани, как выражаются сами люди - 'чистого везения'. Однако именно этот мир и его обитатели оказался существенно лучше, чем показывал изначальный прогноз. Дух Великой Страны, ныне почти полностью ушедшей во мрак прошлого, до сих пор жив и заметно влияет на тех, кто ему близок. И здесь он наиболее силён. В других виртуальных мирах такого почти нет, там протоплазма

полностью вписывается в прогнозные весовые уравнения. Хоть я и испытываю веские сомнения в исходе всей миссии, но продолжаю активно следить за здешними событиями. Вскоре здесь или завалится весь проект, с немалыми издержками для нашей основной деятельности, или же удастся полностью переключить его на самостоятельное существование, без нашего прямого вмешательства, к чему так хочется стремиться.

- И всё же, как погляжу, ты не спешишь отказаться от основной идеи с человеческим материалом? - даже у искусственного разума, кем являлся Золотой, оказалось сильное любопытство, прорезавшееся в голосе.

- Даже если никто из людей не сможет пройти через все препятствия, сдав главный экзамен, мы непременно получим достаточно информации, чтобы немного изменить основные программы воспитания синтетиков, - поведал о своих планах Серебряный. - Я изначально предусмотрел такую возможность и выставил незрелые личности нескольких перспективных заготовок на пути потенциальных кандидатов. Вскоре удастся оценить их степень взаимного влияния друг на друга. Необходимые изменения регламента уже произведены.

- Что же, - думаю, и мне будет небезынтересно пристальнее понаблюдать за происходящими тут событиями, - капюшон слетел с головы, обнажая плотно обтянутый тонкой кожей череп и глубоко впалые глаза, в которых плескался живой огонь. - Бармен, ещё одну кружку, пожалуй! - прикрикнул он не способному отвести от него взгляда хозяину заведения.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.